CD z PEŁNĄ WERSJĄ GRY VULTURE
+ instrukcja PL

NEWSY • RECENZJE • SOLUCJE • TIPSY • PORADY

Action PLUS® CD

ISSN: 1429-964X
INDEX: 343102

Nr 7-8 2001 Lipiec-Sierpień (41) Cena: 6,99 zł
w tym VAT 7%

Diablo II czy Baldur's Gate II

- beta testy dodatków!

ECTS 2001!

Wybieramy konsolową grę ECTS 2001!

Bitwy na pady!

PS2, Gamecube czy X-box - porównujemy możliwości!

Na ekranie!

Final Fantasy: The Spirit Within - wrażenia z prezentacji

E3 2001!

A my tam byliśmy i relację przygotowaliśmy!

PEŁNA WERSJA GRY

PLUS

CD-ROM stanowi integralną część magazynu Action Plus, nie może być sprzedawany oddzielnie


VULTURE

© 1998-2001 Drago Entertainment

Newsy
Zapowiedzi
Recenzje
Tipsy
Kąciki

Nr 41 • Lipiec-Sierpień 2001 6,99 Zł
future network poland
Media with passion
9 771429 964013 07

www.actionplus.com.pl



WKRÓTCE W SPRZEDAŻY!
DIABLO II
EXPANSION SET
LORD OF DESTRUCTION
SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA
ZAMÓW JUŻ DZIŚ
(0-22) 519 69 69
www.wirtualny.com
Wersja polska i wyłączna dystrybucja w Polsce
CDPROJEKT
www.cdprojekt.com
BLIZZARD ENTERTAINMENT
www.blizzard.com
Sklepy z grami polecane przez CD Projekt: Warszawa ul. Indyjska 25a, tel. (0-22) 672 80 18, Warszawa ul. Pereca 2, tel. (0-22) 654 23 65, Biuro handlowe: Warszawa ul. Jagiellońska 74, tel. (0-22) 519 69 00
© 2001 Blizzard Entertainment. Wszystkie prawa zastrzeżone. Lord Of Destruction jest znakiem handlowym a Blizzard Entertainment i Diablo są zastrzeżonymi znakami handlowymi należącymi do Blizzard Entertainment w U. S. A. i innych państwach. Wszystkie znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli.

Spis treści

Lipiec/Sierpień 2001






Masz u mnie Plus!

Wakacje w pełni, słońce świeci i nam także nie chce się śleńczeć w ciemnej redakcji i wchłaniać promieniowanie monitorów. Między innymi dlatego postanowiliśmy porządnie przewietrzyć łamy Action Plusa i definitywnie pozbyć się nieco zatęchłego, mało ożywczego mikroklimatu, który zalegl na jego stronach. Świeżutki, jeszcze ciepły numer Action Plus, który trzymacie w dłoniach, jest zaś pierwszym poważnym zwiastunem tych zmian.

Przede wszystkim krążek, yea! Prawie 600 mega czystej, zdrowej gry w każdym numerze Action Plus! Od tego poprawia się krążenie a kazdy gracz dostaje rumieńców! Od czasu do czasu zamiast pełnej wersji gry pojawi się zaś zbiór najnowszych driverów, patchy, trainerów, save'ów, dodatkowych leveli i kompletnej bazy tipsów - nie samymi pełnymi grami człowiek żyje!
Jako przystawkę proponujemy Wam zaś przegląd najciekawszych gier na rynku. Napiszemy po prostu "z czym i jak to się je". Właściwa dieta, również podczas wakacji to gwarancja długiego i zdrowego życia.

Jak się okazało szczególnie ciężkostrawne dla naszych Czytelników były megaporadniki. Zalegające na żołądku "cegły" znikną z łamów, ale być może przejdą na krążek. To zależy od Was. Po prostu wypełnijcie i wyślijcie nam PlusAnkietę. Nagrody czekają!
Oczywiście rozumiemy rolę nawyków i przyzwyczajeń, dlatego w tym numerze nieco jeszcze z tradycyjnego menu pozostało, z Tropico w roli głównego dania. Od następnego AP takie pozycje będą się już pojawiały tylko sporadycznie i generalnie nie będzie już takiej stałej pozycji w karcie dań.

Poza już wymienionymi daniami zaserwujemy Wam zaś masę smakowitych nowinek: newsy, zapowiedzi, nowe kąciki. Żeby za bardzo się nie rozpisywać i nie zdradzić wszystkich niespodzianek dopowiem jeszcze tylko, że pojawią się również bardziej rozbudowane działy multiplatformowe, w których znajdą się łatwoprzyswajalne kąski nie tylko dla posiadaczy konsol.
Zapraszamy zatem do degustacji i czekamy na Wasze wrażenia! Aha. Dotychczasowego Szefa Kuchni wesprze Czarny Iwan z CD Action, zwolennik kwasu chlebowego i wielki wyznawca ruskich pierogów.

Pozdrawiamy!
Szef Kuchni

Action PLUS®
e-mail: actionplus@actionplus.com.pl
www.actionplus.com.pl

Numer 41
Lipiec/Sierpień 2001

Redakcja
53-602 Wrocław, ul. Dembowskiego 57/61
tel. (071) 345 21 38

Redaktor Naczelny
Aleksander Olszewski
aleksander.olszewski@futurenetwork.com.pl

Zast. Redaktora Naczelnego
Andrzej Sitek
andrzej.sitek@futurenetwork.com.pl

Zespół Redakcyjny
Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Jacek Smoliski, Marcin Serkies

Stali Współpracownicy
Artur Okoń, Maciej Smoliński, Piotr Swaczyński

Redaktor Techniczny
Jacek Sawicki

DTP
Jacek Sawicki, Grzegorz Jaszczyszyn, Beata Haratym, Janusz Oziom, Kuba Siepkowski

Korekta
Katarzyna Kondrat, Damian Bednarek

Wydawca
SILVER SHARK sp. z o.o.
53-602 Wrocław, ul. Tęczowa 25
tel. /fax (0 71) 341 20 83
e-mail: aplus@futurenetwork.com.pl

Dyrektor Wydawnictwa
Zbigniew Bański

Biuro Obsługi Klienta
tel. (071) 34 120 83, (071) 34 218 41, (071) 34 203 16, (071) 34 370 71 w. 337, 338

Reklama
Jacek Bzdun
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w.104
tel. komórkowy (0) 502 206 383
e-mail: reklama@futurenetwork.com.pl

Kamil Linder
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316 w. 121
tel. komórkowy (0) 603873963
e-mail: kamil.linder@futurenetwork.com.pl

Kazimierz Serwin
tel. komórkowy (0) 601 09 75 76
e-mail: kazimierz.serwin@futurenetwork.com.pl

Cezary Gryboś
tel. (071) 3412083, 3421841, 3420316
tel. komórkowy (0) 605522067

Biuro reklamy w Warszawie: Waldemar Poturniak
tel./fax (022) 652 26 37
e-mail: waldemar.poturniak@futurenetwork.com.pl

Public Relations, Promocja
Joanna Korwin-Kijuć
tel. (071) 3452138 w.204
e-mail: pr@futurenetwork.com.pl

Druk
Poligrafia S.A. Kielce

Silver Shark sp z o.o. jest częścią The Future Network plc.

The Future Network to spółka akcyjna notowana na Giełdzie Londyńskiej (sygnatura: FNET).

The Future Network służy zaspokajaniu potrzeb informacyjnych ludzi, których łączy pasja. Naszym celem jest zaspokajanie tej pasji poprzez tworzenie czasopism i stron internetowych oferujących najwyższą jakość, wiarygodną informację, różnorodne sposoby zaoszczędzania czasu i pieniędzy oraz dających przyjemność z oglądania i czytania. Ta prosta strategia pomogła stworzyć jedną z najszybciej rozwijających się na świecie firm wydawniczych: wydajemy już okło 100 czasopism, ponad 45 dedykowanych czasopismom stron internetowych i osiem specjalistycznych serwisów WWW w pięciu krajach. Future Network sprzedaje też licencje na 39 czasopism, czego efektem jest ponad 150 lokalnych edycji w 30 innych krajach.

Chairman Chris Anderson
Chief Executive Greg Ingham
Chief Operating Officer Colin Morrison
Tel +44 1225 442244
www.thefuturenetwork.plc.uk
Bath London Milan New York
Paris San Francisco Wrocław

Wania, strilaj
Vulture



Kadr z kolejnego odcinka serialu "Byli sobie wrogowie".

INSTALACJA

Instalacja gry odbywa się całkiem normalnie – włożyłem płytkę i sama się odpaliła. Nie sądzę, aby i tobie sprawiało to problemy. Jeśli nie ruszy samodzielnie, spróbuj uruchomić **setup.exe**. Powinno pomóc. Gra prezentuje menu początkowe – wybierz przycisk **Instaluj Vulture**. Następnie podaj ścieżkę dostępu (czyli tam, gdzie chcesz mieć tę grę). Polecam instalację średnią, gdyż maksymalna zajmuje trochę za dużo miejsca (jak dla mnie), a od średniej różni się tylko tym, że ładuje na twardziela jeszcze sekwencje wideo i różnorakie animacje. Natomiast opcja instalacji minimalnej ogranicza się do plików wykonywalnych - readme.txt oraz odpowiednich wpisów w rejestrze. Polecam tylko w ostateczności (czyt. gdy jedziesz na oparach wolnego miejsca na dysku).





Wrogowie + pociski = wybuchy + zgliszcza + pożoga + śmierć + zniszczenie

Jeżeli komputer, na którym będziesz instalować **Vulture'a**, ma więcej niż jeden czytnik CD-ROM, zalecane jest instalowanie z napędu "pierwszorzędnego", czyli tego o najniższej literze. Dodatkowo dobrze jest, gdy napęd podłączono do karty muzycznej – to pozwala rozkoszować się urokami ścieżek audio.

START GRY

Najprościej uruchomić grę po zainstalowaniu – klikając świeżo stworzony katalog w Menu Start programu Windows – w katalogu **Vulture** albo wyjąć i włożyć płytkę CD, gdyż wtedy pojawi się **Vulture Launcher**. Następnie nacisnąć Uruchom grę. Po krótkim czasie (wykorzystanym na załadowanie gry do pamięci) pojawi się przemiłe logo oraz (przy pierwszym starcie) intro. Potem pokaże się menu główne gry. Przy pierwszym starcie pojawi się małe okienko z wyborem karty graficznej, która będzie obsługiwać **Vulture'a** (to na wypadek, gdyby twój komputer miał zainstalowane VooDoo). Po wykorzystaniu okienko można zamknąć raz na zawsze.

MENU GŁÓWNE

Główne menu gry ma siedem opcji, przy czym najważniejsze to **Start Gry**, **Gra Sieciowa** i **Opcje**, których cechy rozwinę później. Zostają jeszcze **Najlepsze Wyniki**, **Odtwórz Intro**, **O...**





Najlepsze Wyniki pokazują 10 najlepszych graczy oraz ich dorobek punktowy.

Odtwórz Intro – trzeba komentować?

O... – co, kto, gdzie, za ile przyłożył się do powstania **Vulture'a**.

Czas na stworzenie własnej wersji siebie samego – to znaczy pilota! **Start Gry** pozwoli ci przejść dalej. W **menu pilota** należy podać nick (kswykę, pseudo czy inne imię) i kliknąć **Dodaj**. Imię

Bonusy

apteczka – częściowe odnowienie stanu opancerzenia; ponieważ jest ono określanie procentowo, ta sama apteczka dla różnych maszyn różnie "leczy"

amunicja dla dział pokładowych – każdy magazynek zawiera 100 sztuk amunicji, przy czym na pokładzie mieści się jej 600 szt.

rakiety – każda z paczek zawiera 12 zwykłych rakiet, a na pokładzie możesz mieć ich maksymalnie 120

rakiety Stinger – paczkowane po 6 sztuk, przy czym pojemność wyrzutni każdego śmigłowca wynosi jedynie 16 szt.

mikropociski – magazynek zawiera 3 pakiety (po 4 pociski); na śmigłowcu jest miejsce na 10 takich pakietów

bomba – może ją zabrać tylko pojedynczo, mieści się ich aż pięć

bomba kasetowa – ograniczenie jak dla zwykłych bomb

bonus uzbrojenia – pozwala na zwiększenie siły rażenia działka pokładowego i/lub samonaprowadzającego karabinku w ograniczonym przedziale czasowym; od czasu aktywacji masz 60 wzmocnionych pocisków, niezależnie której broni użyjesz.



Kto powiedział, że helikopter to delikatna bestia?

pojawi się w spisie pilotów. Aby przejść dalej, *wybierz swojego pilota i kliknij* ***OK***. *Tutaj mała* uwaga: wszystkie wewnętrzne ustawienia, punkty i wykonane misje są przypisywane do pilota – weź to pod uwagę przy uśmiercaniu swoich wcieleń. Pamiętaj – skasowanego pilota już nie wskrzesisz.

Po przejściu przez to wszystko czas na **misje**. Misje są rozgrywane kolejno – jedna, druga, pół do trzeciej... Nie przejdziesz dalej, dopóki nie ukończysz poprzedniej. Ale po raz kolejny jest możliwość rozgromienia już rozwalonych przeciwników (jesteśmy w NATO – już nie ma nieprzyjaciół). :-)

Nazwa aktualnie omawianej misji pojawia się na szczycie ekranu. Po lewej jest mapka sytuacyjna – kogo – kiedy – czym rozwalić. Po prawej omówienie celów, punktów kontrolnych, opis pojedynczych celów misji oraz wybór helikoptera i jego uzbrojenia – tak, tak - **Vulture** jest bowiem "latawcem".

STEROWANIE

Sterowanie śmigłowcem jest możliwe za pomocą klawiatury lub dżojstika. Tutaj przybliżę klawiszologię ustawioną przez producentów, ale każdy *może ją ustawić wg własnych preferencji.*

Gotów? Zaczynamy!

Strzałki góra i dół służą do sterowania do przodu i do tyłu, natomiast strzałki lewo, prawo służą do ustalania kierunku lotu. Celem omijania przeciwników (czyli przesuwania się) trzeba pocisnąć w [Delete] oraz [PageDown].

UZBROJENIE

Najwięcej uzbrojenia może zabrać największy helikopter (logiczne, nie?), dlatego podaję klawisze

Ustawienia gry

Rozdzielczość

Dostępne są trzy tryby, 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768, przy czym należy zwrócić uwagę, iż nie wszystkie karty graficzne i dopalacze obsługują te tryby.

640 x 480 – dostępny dla wszystkich kart i dopalaczy,
800 x 600 – wymagane 4 MB pamięci karty, 3Dfx VooDoo, VooDoo2, Banshee, Riva 128,
1024 x 768 – wymagane 8 MB pamięci graficznej, 3Dfx VooDoo2 SLI, Riva TNT, Intel 740.

Wielkość ekranu 640 x 480 – pozwala na zmniejszenie wyświetlanego obrazu i grę na maszynach ze starszymi kartami grafiki (również bez akceleratorów 3D).

Bufor ekranu
(Software/hardware) – opcja pierwsza wymagana dla kart z mniejszą ilością pamięci niż 4 MB. Ładuje tekstury do pamięci operacyjnej, co może wydatnie wpłynąć na spowolnienie gry.

Wyświetlanie terenu
(Szybkie/oszczędne) – szybkie wymaga lepszego sprzętu, ale pozwala na lepsze odwzorowanie świata (więcej tekstur i detali), zaś oszczędne – uboższa grafika, ale nie obciąża w dużym stopniu karty graficznej.

Światła obiektów
Umożliwia wyłączenie/włączenie oświetlenia obiektów w misjach nocnych, co z kolei pozwala na szybsze działanie gry, ale jednostki jadące w światło latarni nie zostaną nią oświetlone.

Poziom trudności
Niski/średni/wysoki – różnice objawiają się w naszym opancerzeniu i dostępnej broni, liczba przeciwników nie ulega zmianie.

Flary
Włączanie/wyłączanie efektów "halo", patrząc pod słońce lub na eksplozję.

CD Audio
Ustawienie odtwarzania muzyki z kompaktu.

Noc
W przypadku niedostatecznej mocy komputera nocne misje można rozgrywać za dnia.

Cienie
Wyłączenie cieni rzucanych przez pojazdy czy budynki pozwala zaoszczędzić trochę mocy procesora.

Wiadomości
Ustawienie głośności komunikatów informujących gracza o celach misji, niebezpieczeństwach, rozkazach. Również komunikaty komputera pokładowego.

Szum radiowy
Ustawienie jego głośności pozwala na większą lub mniejszą realność komunikatów radiowych...

USTAWIENIA KART 3D
W przypadku posiadania starszych kart graficznych z dopalaczami konieczna może okazać się modyfikacja ustawień. Jeśli masz nowy dopalacz, nie musisz nic zmieniać.

Dla dopalaczy wpiętych w magistralę PCI:

3dfx VooDoo (4 MB), Power VR i inne dopalacze z 4 MB pamięci (oprócz Matrox i S3 Virge) – należy ustawić wyświetlanie terenu na oszczędne.

Dopalacze firmy Matrox i S3 Virge, które mają 4 MB, powinny mieć ustawienia terenu na oszczędne, a jakość tekstur na średnią. Natomiast te, które mają mniej pamięci, wymagają dodatkowego zmniejszenia rozdzielczości do 640 x 480.

Przy problemach z nieuwzględnionymi tu dopalaczami, w pierwszej kolejności należy zaktualizować sterownik. Jeżeli to nie rozwiąże problemu, proponuję spróbować ustawień:

Wyświetlanie terenu na oszczędne.

Jakość tekstur na niską lub średnią.

Wielkość ekranu na 640 x 480.







sterujące. Mniejsze jednostki po prostu nie mają tego czy owego.

Lewy [CTRL] – samonaprowadzające się działko. Dzięki szybkiej reakcji to małokalibrowe działko pokładowe jest niezłym systemem bojowym sprzężonym z palcami pilota. Jako jedyna broń w grze jest zasilana amunicją z powietrza – czyli nigdy się nie kończy.

[Spacja] – działka podwieszane po obu bokach śmigłowca. Dwunastolufowe działko kalibru 20 mm, typu minigun, potrafi rozprawić się z największą konserwą na kółkach. Tylko śmigłowiec "Scorpio" ma jedno działko po lewej stronie.

[Enter] – rakiety STINGER. Samonaprowadzające się pociski typu "wyślij-zapomnij" są idealną bronią podczas walki powietrznej. Rzadko któremu pilotowi wychodzi sztuka unikania tych pocisków.

Lewy [SHIFT] – rakiety. Standardowe. Lecą prosto. Duża siła rażenia. Żeby trafić, trzeba zejść na pułap przeciwnika.

B – bomba konwencjonalna. Przydaje się zwłaszcza przy niszczeniu celów naziemnych nieruchomych, takich jak budynki i instalacje. Jest jednym z preferowanych rozwiązań. Ma dużą siłę rażenia, wystarczającą nawet do zniszczenia kilku średniej wielkości budynków.

C – bomba kasetowa (ang. Cluster). Rozwija swoje pole rażenia do przodu i lekko na boki. Idealna do rażenia siły żywej przeciwnika (czyli mięsa armatniego). Dzięki sporemu obszarowi zniszczenia, jedna dobrze wycelowana bomba kasetowa może zniszczyć skoncentrowany konwój lekko opancerzonych pojazdów przeciwnika.

V – mikropociski. Podczas jednego strzału pocisk rozpada się na 4 mniejsze, co zwiększa i tak dużą szansę trafienia w cel (są to pociski samonaprowadzające się).

Dodatkowe przyciski przydatne w grze

E – celownik (włącz/wyłącz) – system naprowadzania broni śmigłowca na optymalny cel.
To znaczy taki, który: (a) znajduje się najbliżej, (b) wydaje się, że pozostanie przez dłuższy czas w zasięgu broni pokładowej.

Pilot ma możliwość ręcznego przełączania celów za pomocą klawiszy [R] (następny cel), [W] (cel poprzedni). Aby powrócić do optymalnego celu, należy klepnąć w [TAB].

M – mapa (przełącznik). Do czego służy, chyba nie trzeba informować. Dokładniejszy opis, co znajduje się na mapie, nieco dalej w tekście.

L – lądowanie. Niektóre lotniska są przystosowane do lądowania, gdzie w łatwy sposób można podreperować opancerzenie śmigłowca, jeśli przydarzy się spotkanie z wrogim pociskiem. W celu posadzenia "stalowego ptaka" na płycie lotniska, należy zejść jak najniżej i wcisnąć wzmiankowany klawisz. Niektóre misje wymagają opanowania tej umiejętności.

Q – dopalacz. Na każdym z trzech śmigłowców można zamontować dopalacz lub ulepszenie silnika. Uruchomienie dopalacza pozwala na zwiększenie szybkości ponad stan krytyczny. Oznacza to, że można uciec pościgowi kosztem pogorszenia sterowności oraz ryzykując przegrzanie turbiny (odpowiedni wskaźnik na wyświetlaczu informuje o jej temperaturze).

4, 5, 6 – kamera. Przyciski służące do zmiany pola widzenia: [4] w lewo, [6] w prawo, natomiast [5] przywraca ustawienia standardowe. Ponadto +/-

USTAWIENIA DZOJSTIKA I KLAWIATURY

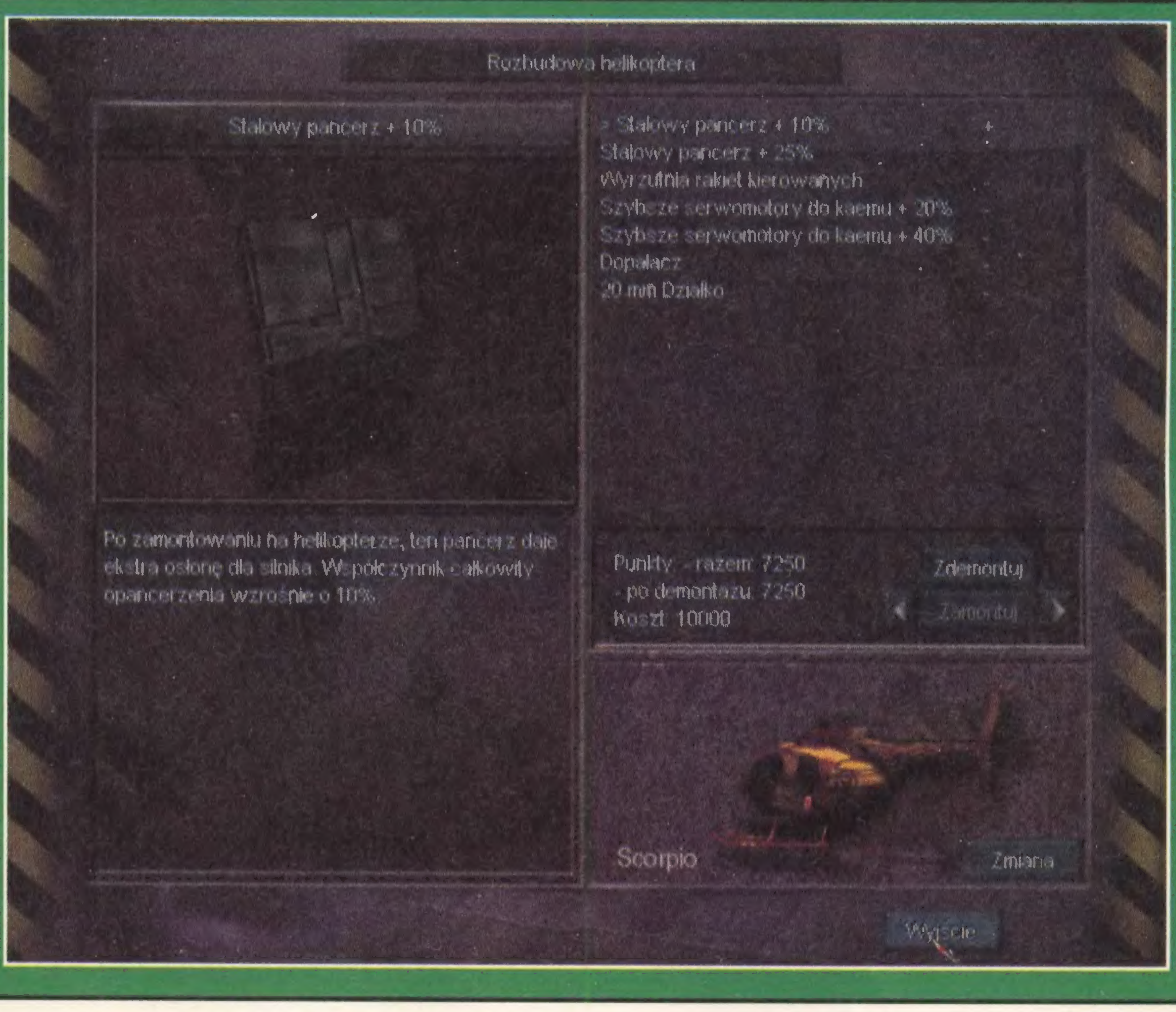
Zamiast męczyć palce na klawiaturze, do gry można podłączyć dżojstik (nawet z Force Feedbackiem). Aby grać tym urządzeniem, należy zaznaczyć opcję dżojstik na włączony.

Pod punktem ustawienia dżojstika kryją się możliwości przypisania odpowiednim przyciskom różnych funkcji gry. W tym celu na ekranie zostaje wyświetlone urządzenie (niekoniecznie takie same, jakie stoi przed monitorem). Po przyciśnięciu przycisku dżojstika zostanie wyświetlona przypisana mu funkcja. Aby zmienić przypisanie, należy wybrać funkcję za pomocą myszki z listy dostępnych funkcji po prawej stronie ekranu. W celu sprawdzenia poprawności przypisania należy nacisnąć raz jeszcze wybrany przycisk lub kliknąć odpowiadający mu przycisk na ekranie.

Jak widzisz po liczbie dostępnych funkcji, można zrezygnować z używania klawiatury, chociaż możliwe jest używaniu obu urządzeń naraz.

Za pomocą przycisku OK zatwierdzasz wprowadzone zmiany - gdy nie jesteś zadowolony, to przyciskasz ANULUJ. W celu powrócenia do ustawień fabrycznych naciśnij RESET (ale nie ten na obudowie).

Jeśli jednak klawiatura bardziej "pociąga" twoje palce, to istnieje możliwość optymalizacji jej ustawień do własnych potrzeb. W menu OPCJE musisz wybrać DEFINICJA KLAWIATURY, a potem zaznaczyć dowolną funkcję i wcisnąć na klawiaturze wybrany przycisk. Ot, i cała filozofia. Zatwierdzasz OK, rezygnujesz ANULUJ, a wracasz do ustawień fabrycznych przyciskiem RESET. Tak jak w ustawieniach dżojstika.



; (plus), (minus) z klawiatury numerycznej pozwalają na przybliżanie i oddalanie kamery od placu boju.

Tylda (~), 1, 2, 3 – wyświetlanie wskaźników. Pozwala na ukrycie/pokazanie wskaźników żywotności pancerza [3], radaru [3], stanu amunicji [1], liczby punktów i przeciwników [2]. Wyłącz wszystkie – tylda.

Wskaźniki (idąc od lewej)

1) liczba pocisków dla działek pokładowych, 2) wskaźnik temperatury turbiny dopalacza (po osiągnięciu czerwonego obszaru agregat się wyłącza – ponowne użycie możliwe jest po całkowitym ostygnięciu), 3) liczba zwykłych rakiet na pokładzie, 4) liczba rakiet samonaprowadzających się (typu Stinger), 5) liczba magazynków z pociskami typu MicroMissile (każdy magazynek to cztery mikropociski), 6) liczba bomb, 7) liczba bomb kasetowych, 8) liczba pozostałych przeciwników na terenie misji (wartość niezależna od celów misji), 9) suma punktów zdobytych podczas bieżącej misji, 10) stan opancerzenia helikoptera, 11) radar.





RADAR I NAWIGACJA

O tym, jak ważny jest radar, przekonasz się przy pierwszej walce powietrznej. Będziesz musiał jednym okiem kontrolować, co się dzieje w przestrzeni powietrznej wokół twojego śmigłowca, drugim kontrolować stan dopalaczy, amunicji i pancerza - przydałoby się jeszcze jedno oko, właśnie na radar, a dodatkowo jeszcze jedno zapasowe na wszelki wypadek.

Na radarze, podobnie jak na mapie sztabowej (którą widziałeś przed misją, a masz ją dostępną pod [M]), kolorem czerwonym oznaczone są jednostki przeciwnika, niebieskim neutralne, natomiast własne wojska mają przyjazny zielony kolor. Jednostki naziemne i budynki reprezentowane są przez kwadraty, a wszelkiego typu "latawce" oznaczono kołkiem. Aktualnie namierzony cel jest oznaczony grubym czerwonym kółkiem.

Cele newralgiczne, ważne dla powodzenia twoich misji, zaznaczono jako żółte kółka niezależnie od tego, czy są naziemne, czy powietrzne. Podczas misji, w których ważna jest kolejność niszczonych celów, radar spełnia też funkcję prostego systemu nawigacyjnego. Wskazuje kierunek do następnego celu misji (punkt nawigacyjny), będącego małą fioletową strzałką na brzegu ekranu. W momencie osiągnięcia bieżącego punktu nawigacyjnego radar automatycznie przełącza nawigację na następny wymagany punkt. Jakkolwiek istnieje również możliwość ręcznego przełączania punktów nawigacyjnych na mapie.

MAPA

Podczas odbywania każdej misji pilot ma do dyspozycji mapę, która służy również do sterowania jednostkami wsparcia - jeśli są one dostępne w danej misji. Dodatkowo na mapie zawarte są informacje o obiektach, celach oraz pozycjach jednostek i budynków przeciwnika - własnych, a przede wszystkim pozycji własnego helikoptera.

Po lewej stronie ekranu znajduje się plastyczna mapa terenu: pośrodku jest listwa przycisków pozwalająca na wyłączanie poszczególnych wskaźników na mapie (opis każdego elementu pojawia się na dole pod mapą, w momencie wskazania kursorem myszki przycisku jemu odpowiadającego). Pod listwą znajdują się przyciski zmieniające mapę w panel sterowania jednostkami wsparcia, i na odwrót. Tuż poniżej są przyciski ręcznego przełączania punktów nawigacyjnych. Przewijanie mapy odbywa się przyciskami kierunkowymi, przy czym pojawiają się one jedynie w misjach odznaczających się szczególnie dużym obszarem działania.

Po prawej stronie mapy wyświetlane są aktualne dane i informacje dotyczące misji, takie jak statystyka, liczba zniszczonych celów i przeciwników...

Sterownie i zarządzanie jednostkami wspomagania

Wszystkie jednostki znajdują się w bazach. Pomiędzy bazami można przełączać się za pomocą zakładek. Pojedyncze jednostki dają się grupować w plutony (bądź drużyny), którym możesz przydzielać rozmaite zadania. W celu stworzenia plutonu, kliknij wybraną jednostkę i przeciągnij ją do okna drużyn - do odpowiedniej grupy. W celu wykreślenia jednostki z drużyny po prostu kliknij jednostkę w oknie drużynowym. Zadziała to tylko do momentu wysłania drużyny do akcji, potem żadne modyfikacje składu nie są już możliwe. Na mapie zaznacz miejsce docelowe dla drużyny i następnie kliknij rozkaz wymarszu (w prawym dolnym rogu, ale nie na samym dole). Drużynę możesz zatrzymać (przycisk tuż obok) i podać dowolny nowy cel na mapie... Aktualna pozycja drużyny jest zawsze widoczna na mapie w postaci zielonych kółek (helikoptery) bądź kwadracików (jednostki naziemne). Ponadto w zakładce drużyny można zawsze sprawdzić jej stan i aktualny skład (zniszczone jednostki są automatycznie usuwane).

GRA SIECIOWA

Vulture używa do gry sieciowej technologii DirectPlay firmy Microsoft. Dzięki temu możliwa jest rozgrywka sieciowa na dwa komputery przy połączeniach bezpośrednich, poprzez modemy, w lokalnej sieci LAN czy przez sieć globalną Internet (przy użyciu protokołu TCP/IP).

W zależności od wybranej opcji zmienia się liczba dozwolonych uczestników (nie jest ona imponująca – do czterech przez Internet i LAN, do dwóch przy pozostałych połączeniach).



Vulture umożliwia grę sieciową w dwóch trybach – walka i współpraca. W trybie walki czterech graczy może brać udział w rozgrywce każdy na każdego, rozgrywanej na pięciu specjalnie przygotowanych planszach, natomiast w drugim przypadku może współpracować ze sobą tylko dwóch graczy we wszystkich misjach dostępnych normalnie.

Aby rozpocząć grę, musisz na początku wybrać przycisk Gra Sieciowa, a potem pilota, którym





chcesz sterować. Dostępne są wszystkie usprawnienia i dodatki, jakie pilot zebrał w misjach solowych. Następnym krokiem jest wybór połączenia i jego trybu (klient/serwer). O stawianiu serwera nieco dalej.

Przy wyborze gry po sieci LAN (protokół IPX) i naciśnięciu OK pojawi się ekran z dostępnymi grami w sieci.

W przypadku połączenia za pomocą TCP/IP należy dodatkowo podać IP serwera. Jeżeli serwer znajduje się w tej samej podsieci (LAN), to gra sama znajdzie serwer bądź serwery. Dalej postępujesz jak w poprzednim przypadku.

Po połączeniu się z serwerem nastąpi prezentacja wszystkich dostępnych na nim gier sieciowych. Wybór tej, która cię interesuje, potwierdzasz kliknięciem jej nazwy. Jeżeli serwer nie oferuje w danej chwili żadnej gry, musisz poczekać na aktualizację danych (kilka sekund). Po wybraniu gry pokaże się lista graczy biorących udział w tej grze lub tych, którzy czekają na jej rozpoczęcie. Zabawa rozpoczyna się, gdy serwer poda sygnał gotowości, wtedy załaduje się automatycznie. Do gry można się dołączyć, jeśli jest wolne miejsce.

Gra sieciowa – stawianie serwera

Do udostępniania serwera należy przeznaczyć najszybszy komputer z kilku biorących udział w rozgrywce, ponieważ ten weźmie na siebie ciężar komunikacji między maszynami. Do momentu wyboru rodzaju gry czynności do wykonania są identyczne jak dla opcji "klient". Różnica występuje dopiero przy wybraniu opcji "serwer". Należy podać nazwę rozgrywki, nazwę gracza – "właściciela" gry sieciowej, następnie "walka" czy "współpraca". Ostatnim krokiem jest wybór helikoptera dla pilota i możemy czekać na podłączenie się reszty. Jeśli są już wszyscy, dajesz zielone światło – OK.

HELIKOPTERY

W grze dostępne są trzy śmigłowce, które różnią się charakterystyką lotu, ilością zabieranego "bagażu" oraz opancerzeniem. Ponadto każdy z nich może zostać poddany modyfikacjom, tak by bardziej odpowiadał oczekiwaniom pilota.

Scorpio

Jest to zmodyfikowana wersja cywilnego śmigłowca Hughes 500D, który jest przeznaczony do transportu pasażerów i lotów wyczynowych. Dzięki swojej konstrukcji i po wprowadzeniu modyfikacji stał się idealnym, małym, zwinnym, rezolutnym pszczółkiem... znaczy śmigłowcem szturmowym. Na uwagę zasługuje jego zwinność i zwrotność – dobry pilot potrafi nim wymanewrować każdy większy śmigłowiec bojowy klasy Apache czy Hind. Jednak nie ma róży bez kolców. Lekki śmigłowiec nie może zabrać zbyt wielu klamotów bojowych ani też nie może mieć grubego pancerza.



Vulture

Prototyp potężnego uniwersalnego śmigłowca bojowego (przypomina Błękitny Grom) - całkowite przeciwieństwo przedstawionego przed chwilą helikoptera szturmowego (notabene też "występującego" w tym filmie). W porównaniu z nim Vulture jest ciężko opancerzoną, olbrzymią latającą fortecą, którą wyposażono w każdą broń dostępną w magazynie, nawet w wyrzutnię dwóch rodzajów bomb, co nie jest rzeczą codziennie spotykaną w śmigłowcach. Jak przystało na takiego kolosa, jest mniej zwrotny i trudniejszy w pilotażu. Ciężko jest również umykać czy wymijać rakiety. Jednak pancerz wiele potrafi wybaczyć.

Dragonfly

Śmigłowiec, który jest wynikiem kompromisu pomiędzy dwoma powyższymi - jest lżejszy od Scorpio i mniej zwrotny od Vulture'a. Eee, coś chyba odwrotnie. Dragonfly jest stosunkowo szybki, średnio zwrotny, a jego atutem jest uzbrojenie – może zabrać na pokład wszystko oprócz bomb. Dzięki temu stanowi ciężki orzech do zgryzienia dla przeciwników. Wymaga jednak dokładnego pilotażu i precyzyjnej ręki.

Operatywność helikoptera jest zależna od stanu jego pancerza. Każde trafienie przez pocisk, kolizja z terenem, budynkami czy inną jednostką skutecznie obniża jego jakość. Szczególnie niebezpieczne są kolizje z innymi śmigłowcami. Jednak jego pancerz można naprawiać podczas akcji, zbierając "apteczki" czy lądując na odpowiednich lotniskach.

ROZBUDOWA I MODERNIZACJA

Każdy śmigłowiec można wyposażyć w dodatkowy ekwipunek, który podnosi wartość bojową. Ekran warsztatu podzielony jest na pięć obszarów: wybrany element (1), jego opis (2), spis wcześniej zamontowanych ulepszeń (3), koszt modernizacji (4), śmigłowiec poddawany operacji (5). Rozbudowa jest możliwa przy posiadaniu na koncie odpowiedniej liczby kredytek. Zamontowanie ekwipunku równe jest jego zakupieniu, więc nie należy pochopnie przymierzać części.



Krótko o...

Gadget Tycoon
W chwili gdy czytacie te słowa, w sklepach powinna być już dostępna kolejna propozycja z grupy managerów czegoś-tam. Tym razem będzie to Gadget Tycoon (by Take Two), przedmiotem jego zainteresowania zaś handelek gadżetami hi-tech.



Freelancer - obsuwa na 2002
...na szczęście tylko na wiosnę 2002, więc pozostało nam jeszcze tylko... erm... 300 dni... Dobrze chociaż, że ta zapowiadana na pogromcę serii Elite komputerowa space opera zostanie mimo wszystko wydana.

Star Wars Bounty Hunter
Plotki o projekcie realizującym wreszcie ten aspekt uniwersum Gwiezdnych Wojen - Łowców Nagród - krążyły w Sieci od dawna. Dopiero teraz jednak natrafiliśmy na ślad czegoś bardziej oficjalnego. Niestety, nie jest to wieść najlepsza dla PC-towców: IGN PS2 poinformowało bowiem, że jakkolwiek rzeczywiście Bounty Hunter jest w produkcji (23 kwietnia LA zarejestrowało znaki towarowe: "Bounty Hunter" oraz "Star Wars Bounty Hunter" jako "videogame"), to najprawdopodobniej pojawi się on jedynie na konsole. Naturalnie, nie oznacza to, że Bounty Hunter PC nie ma prawa się pojawić, ale że nastąpi to nieprędko.

Battle Realms
Moda na RTS-y we wszelkich możliwych rodzajach i konfiguracjach nie słabnie. Kolejny dowód na to daje Liquid Entertainment, aktualnie pracujący ciężko nad Battle Realms. Dobrą wieścią dla real-time strategów i zarazem mangofili będzie zapewne to, że twórcy BR są wyraźnie zafascynowani nie tylko horrorem i fantasy, tak bowiem przedstawiana jest gra, ale i kulturą wielkich oczu! Cóż, mnie osobiście, prócz może toyoty (i gejsz...), w japońszczyźnie nie pociąga nic, ale... screeny prezentują się co najmniej obiecująco.



Sierra

Empire Earth





Możemy chyba spodziewać się bardzo dobrego RTS-a. Pamiętacie Cywilizację? Poczynając od czasów starożytnych, kierowaliśmy wybranym narodem, aż do chwili, gdy wyruszał ku gwiazdom. W Empire Earth sięgamy w przeszłość aż do czasów człowieka pierwotnego i podobnie rozwijamy nasze imperium, by zdominować inne państwa. Przejdziemy przez 12 epok historycznych, po czasy nam współczesne i przyszłe. W grze dostępnych będzie ponad 200 rodzajów jednostek. Bitwy i wojny rozegrają się nie tylko na lądzie, ale i na wodzie oraz w powietrzu. Pojawią się postacie historyczne. Twórcy Empire Earth to ten sam zespół, który złożył Age of Empires, więc nie powinniśmy przeliczyć się w naszych życzeniach. Gra będzie trójwymiarowa i niezwykle szczegółowa, co zmusi nasze pecety do ciężkiej pracy (której zapewne nie każdy sprosta).

http://sierrastudios.com/games/empireearth/

Throne of Darkness

Japońska mitologia stała się podstawą scenariusza dla gry Throne of Darkness. Twórcy tej giery to weterani gier action/cRPG, którzy na swoim koncie mają m.in. takiego potwora jak Diablo. Feudalna Japonia jest uciskana przez Władcę Ciemności. Gracz w pojedynkę lub jako dowódca grupy samurajów wyrusza przeciwko wcielonemu Złu. Do wyboru mamy siedem postaci samurajów (o odmiennych cechach i atrybutach). Kierować można maksymalnie czterema wojownikami. Przypomina mi się podróż imć Froda do Mordoru, ale to zupełnie inna bajka.





Droga do pałacu Władcy Ciemności prowadzi przez rejony bronione przez całe mrowie potworów i wojsk Złego. W sumie, na dziesięciu rozległych planszach zderzymy się z 30 rodzajami przeciwników, a do ich unicestwienia posłuży 80 czarów i ponad 30 zaawansowanych poleceń taktycznych. Wśród wrogów nie zabraknie olbrzymów, czerwonych smoków, ożywieńców itp. Throne of Darkness jest grą multi dla 35 zawodników jednocześnie. Będą oni mogli skorzystać z trzech trybów gry wieloosobowej (kooperacja i rywalizacja). W sklepach ToD pojawi się na dniach, czyli sierpień/wrzesień.

http://www.sierrastudios.com/games/throne-ofdarkness/ndex.asp

Activision

Supercar Street Challenge



Na playstation już niedługo wyjdzie przez wielu oczekiwany Lotus Extreme Challenge, natomiast w środowisku PC pojawi się wydany przez Activision Supercar Street Challenge.

W grze, która jest oczywiście symulatorem samochodowym, znajdzie się 11 licencjonowanych wozów (m.in. Callaway, Lotus, Bertone). Podobnie jak w Carmageddonie, na trasach nie



będzie żadnych ograniczeń w sposobie dotarcia na metę. Oznacza to, że będziemy mogli jeździć po całym mieście - ważne jest tylko to, abyśmy byli szybsi od konkurentów. W grze znajdzie się aż siedem rozbudowanych miast i 25 tras. Zaskoczą nas podobno swoją wielkością oraz wysoką jakością graficzną. To, co najważniejsze w symulatorach, czyli fizyka jazdy, ma być bez zarzutu. Na ile te rewelacje okażą się prawdziwe, dowiemy się już na dniach.

http://www.activision.com/games/supercar/

StarTrek Armada II



Dwa nowe tytuły Star Trek wydane pod egidą Activision będą nie lada gratką dla fanów serii. Przede wszystkim ST Armada II, który jest następcą słynnej "jedynki". Giera będzie oczywiście dynamicznym, w pełni trójwymiarowym RTS-em. Trzy kampanie w single oraz 8 graczy w multi (LAN, GameSpy) są zapowiedzią świetnej zabawy. Tym razem nie tylko potykamy się z obcymi rasami, ale możemy również wcielić się np. w Borga lub Klingonów. Nie zabraknie również Romulan, Rasy 8472 czy Cardassian, jednak ich rola w grze ogranicza się tylko do epizodów.



StarTrek: Bridge Commander

Druga z gorących gier Activision to klasyczny symulator kosmiczny. Po raz pierwszy będziemy mogli zasiąść za sterami jednostek typu Galaxy i Sovreign i kierować nimi podobnie jak kapitan Picard, czyli z mostku (lub w trybie taktycznym). Oprócz kampanii pomyślano i o multiplayerze, który przewidziano dla maksymalnie ośmiu osób.



http://www.startrek.nl/ - Jedna z wielu ciekawych stron dotyczących ST, znajdziecie tu też około 200 linków do najlepszych stronek.

Krótko o...

AntZ Racing

Wspominaliśmy już o engine'ie, jaki zakupiło od Criteriona Empire. Teraz śpieszymy z wieścią, że kolejnym po Starsky & Hutch tytułem wykorzystującym jego niemałe ponoć możliwości jest AntZ Racing. Wieść dobra - w związku z tym - to fakt, że gra nawiązywać będzie do znakomitego filmu animowanego (nie mylić z anime, ble!) z Wodym Allenem użyczającym twarzy i głosu głównemu bohaterowi - Mrówce Z. Złą wieścią jest to, że wydana zostanie równocześnie na konsole, więc niczego ponad dobrze zrobioną, ale prostą zręcznościówką oczekiwać chyba nie sposób...

Zidane Football Generation

Co do tego, że słynny Zizou będzie mieć własną komputerową piłę nożną, wątpliwości nigdy nie było. Jedyne stawiane przez jego fanów pytanie brzmiało: kiedy. My znamy odpowiedź: Zidane Football Generation, tak bowiem szczęśliwy posiadacz praw do nazwiska Zizou - Cryo Interactive, nazwało swój produkt, pojawi się jeszcze w czerwcu, a więc - już na dniach.

MMORPG dla mas?

Na to właśnie liczy Sony Online Entertainment, obniżając cenę podstawowego EverQuesta (gry, która zawładnęła umysłami około miliona graczy; w chwili gdy pisałem te słowa, grało w nią 22 941 jednocześnie) do... niecałych 10 dolarów! Naturalnie, do tej pierwszej dychy dochodzą kolejne, płacone co miesiąc w ramach abonamentu, jednak to i tak bardzo niewiele jak na grę tego formatu. To jak, gramy?

Tytuł roboczy: Project 1

Szperając w Sieci, natrafić można na naprawdę ciekawe rzeczy. Jedną z nich jest niezaanonsowany i niezatytułowany "Project 1", dzieło Third Wire, który, jak dla mnie, wygląda na naprawdę dobry symulator lotu F-4! Data premiery: wiosna 2002. Czekamy, czekamy.



Lucas Arts forever?

Jedi Knight w/ Mysteries of Sith, Rogue Squadron, X-Wing Alliance, Star Wars X-Wing Collectors Series oraz - może nie SW, ale wciąż LA - Grim Fandango i Curse of Monkey Island - znów w sklepach! Cena każdej z nich, odkurzonych w ramach LucasArts

Krótko o...

Classic Line - 79 zł! Jak na produkty LA - całkiem, całkiem...



The Restauranteur

...czyli - chińszczyzna na wynos, doprawiana aktualnie przez Futurearena dla Codemasters i... wielbicieli managerów oraz chińskiego żarcia całego świata! Premiera Restauratora - ponoć na dniach.



GI Combat

Na widok zamieszczonych poniżej screenów - z piersi (złośliwi twierdzą, że z brzucha ;) MacAbry (siedzi wystarczająco blisko stanowisk Timu, by było to słyszalne!) wyrwało się cichutkie rzężenie. Rzeczywiście jednak - podobieństwa do jego aktualnie ukochanego Combat Mission nie sposób nie zauważyć: jest i II wojna światowa (gramy bądź Amerykanami, bądź Niemcami) i real-time, wreszcie - jak zapewniają twórcy - naprawdę niesamowity engine uwzględniający zarówno wpływ terenu na zachowanie się jednostek, jak i współczynnik penetracji określonego typu pancerza dla amunicji. Gdy dodać do tego możliwość gry do 32 osób równocześnie!... No, Mac, szykuj się - premiera zapowiadana jest na jesień br.



AITD i Police?

Co może mieć wspólnego czteroliterowy skrót i... zespół muzyczny? Może - AitD to Alone in the Dark (IV), Police zaś to zespół muzyczny, a ściślej: jeden z członków tego legendarnego zespo-

Electronic Arts

ANNO 1503



Najpierw było ANNO 1602, gdzie gracz musiał uporać się z kolonizacją wysp na Atlantyku. Teraz mamy następcę tej ciekawej gry ekonomiczno-strategicznej, jednak rozgrywanego przed zdarzeniami w "jedynce". Dla graczy zresztą nie ma to większego znaczenia, bo gry są samodzielnymi epizodami. Tym razem twoim zadaniem jest wnieść kaganek wiary i cywilizacji do Nowego Świata. Do wyboru mamy 9 odmiennych



kultur (każda ma nieco inne możliwości). Zadbano o realia historyczne (XVI wiek), zwracając uwagę nawet na takie szczegóły, jak struktury, budowle tamtego okresu (w grze jest ich ponad 250). Gra toczy się oczywiście w czasie rzeczywistym, jednak dzięki zaprojektowaniu na nowo trybu rozgrywki gracz będzie miał również chwilę do namysłu (jak w trybie turowym). Oczywiście grafa i AI ma nas totalnie zauroczyć. Patrząc na screeny, mogę w to uwierzyć.

Command & Conquer Renegade

W C&C: Renegade wcielamy się w komandosa na usługach sił GDI. Jest to giera akcji 3D w TPP/FPP, oparta na świecie C&C. Spodziewajcie się około 15 rozbudowanych, wielowątkowych misji. Aby je ukończyć, nie wystarczy jednak spryt i umiejętność chowania się za każdym kamieniem polnym. Do dyspozycji





komandosa oddano szereg zabójczych broni oraz inne wyposażenie (choćby pojazdy i wozy bojowe znane z serii C&C - czołg, myśliwiec Orca, motocykl, jeep zwiadowczy). Mamy też zagwarantowaną nieliniową fabułę i wątki przygodowe.

Electronic Arts

FIFA 2002

Od siedmiu lat regularnie dostajemy kolejne wersje FIFA. Nie inaczej będzie i w tym roku. Co nowego? Z opcji samej gry nowy ma być system podań, dzięki któremu gra będzie bardziej dynamiczna i bliższa realnemu spotkaniu na zielonej trawce. Poprawia się też jakość środowiska graficznego i takie smakowite szczegóły, jak maksymalnie realistyczne fryzury



zawodników. Pojawi się jeszcze więcej odlotowych cut-scenek, porazi nas nowa muza. W grze zamieszczone zostaną dane dotyczące 75 lig (razem z amerykańską). Na półkach sklepowych gra pojawi się w sam raz, to jest po wakacjach.

NHL 2002

Kolejny tytan, który pojawia się z zabójczą regularnością od ładnych paru lat, to NHL 2002. Spodziewajcie się 300 zespołów NHL i dwudziestu reprezentacji narodowych. Nowością będzie m.in. nabywanie NHL Cards, które umożliwią rozbudowanie własnej gry. Wśród nowinek pojawią się także nowe ujęcia kamer,



lepsze animacje, regulacja poziomu trudności nawet w trakcie rozgrywki. Będziemy mieli do dyspozycji 6 trybów gry: Play Now, Season Play, Career Mode, Playoff, Shootout, Tournament. Premiera na przełomie roku.

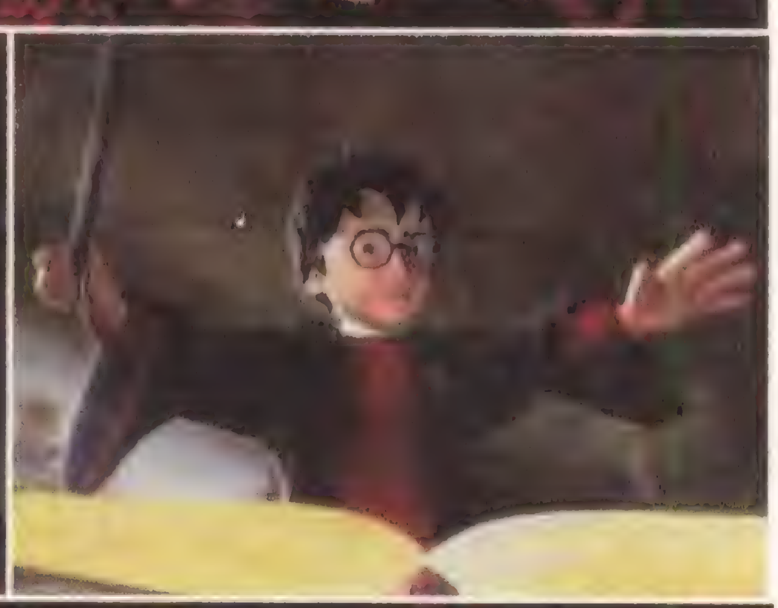
Harry Potter and the Philosopher's Stone

Nowa przygodówka oparta na kultowej już serii o nastoletnim czarodzieju. Seria książek angielskiej pisarki J.K. Rowling ma składać się z 7 części. Mam nadzieję, że Electronic Arts nie ma zamiaru tworzyć tyle samo gier o Harrym. Potteryzm obejmie świat naszych blaszaków na początku zimy, wraz z premierą gry. Podobno zabraknie w niej czarnoksiężnika Lorda Voldemorta, ale za to dostaniemy dwóch innych gagatków: Flicha i Peavesa. Graficzka ma być utrzymana w potterowym klimacie (znanym ze specyficznych okładek książek), oczywiście w pełnym 3D. Ciekawostką ma











być również to, że oprócz tradycyjnych zagadek i łamigłówek, w gierce pojawią się również zadania zręcznościowe. Historia będzie też nielinearna, co oznacza, że będziemy mogli rozgrywać i ukończyć gierkę na kilka sposobów. W grze pojawi się około 30 postaci, wśród których nie zabraknie tych najbardziej znanych (Hermiona Granger, Ron Weasley, profesor Snape, Nearly Headless Nick).

Krótko o...

łu - Stewart Copeland. Obecnie pracuje jako kompozytor muzyki filmowej i, jak widać, nie tylko filmowej, skoro dorobił do AitD niezwykle ponoć sugestywną ścieżkę dźwiękową. Taak, o muzykę możemy być spokojni. Co jednak z resztą AitD? I przede wszystkim - kiedy?

Gorasul: The Legacy of the Dragon

Ten opowiadający historię smoczego wychowanka role-play, dzieło niemieckiego Silver Style, zapowiada się nad wyraz interesująco. Na tyle, że niektóre z serwisów branżowych określiły go nawet mianem... pogromcy Baldur's Gate'a! Czym owo Dziedzictwo Smoka w rzeczywistości jest, dowiemy się najprawdopodobniej dopiero po zapowiedzianej na lipiec premierze. Jak jednak wygląda - możemy podejrzeć już teraz.



Wizardry 8 - kiedy?

Ian Currie, szef kanadyjskiego SirTecha, w jednym z wywiadów stwierdził, że w zaawansowaną betę Wizardry 8 można było pograć już... blisko rok temu! Okay, Mr Currie, to ty. A kiedy wreszcie my?



Sk8 is gr8!

Rage Software nie omieszkało pochwalić się zawarciem pięcioletniej umowy, pozwalającej im wykorzystać w grach komputerowych nazwiska i twarze Cesara Mori i Fabiola da Silvy - czołowych skate'ów świata. Podano również planowaną datę premiery pierwszego z konkurentów świetnego Tony Hawk Pro Skatera - możemy spodziewać się go w drugiej połowie 2002.

Lara Croft w nowym teledysku U2

Widzieliście już? Ha, no to do telewizorów, biegiem marsz! Ukochana (niestety, bez wzajemności) Czarnego Iwana - Lara Croft, zaszczyciła swą obecnością klip do utworu "Elevation" grupy U2. Naturalnie, teledysk zrobiony jest w konwencji gry, Larę gra Angie Jolie, a muzyka U2... nieodmiennie dobra. Połączenie idealne?

Krótko o...

Imperialism3?
Dokładnie, tyle że jego twórcy - Frog City Software - postanowili nadać mu tytuł Trade Empires. Zadanie gracza, podobnie jak w poprzednich Imperialismach, polegać będzie na rozwinięciu początkowo niewielkiego biznesiku w prawdziwe imperium handlowe. Słowem: nic nowego, ale za to - jak wyjaśnia zapowiedź gry - jak podane! Aktywna pauza, engine obejmujący cztery kontynenty, mapy tworzone na podstawie zdjęć satelitarnych, możliwość gry na przestrzeni czterech tysiącleci: od starożytnych Chin i Mezopotamii, poprzez świat rzymski, Europę średniowieczną, następnie okresu Rewolucji Przemysłowej, po - wreszcie - Nowy Świat... Warto czekać jesieni.



No Man's Land
Ziemia bezludna (uwaga: nazwa robocza) - to tytuł nadany wiarygodnej historycznie strategii ukazującej Amerykę północną od czasów przed lądowaniem konkwistadorów po wiek XIX, tworzona przez Related Designs dla CDV Software. 30 misji, 3 strony konfliktów: Amerykanie, Indianie, Meksykanie, możliwość gry w dzień i w nocy - to tylko niektóre z atrakcji tej zapowiadanej na... drugi kwartał 2003 gry...

Hunter: The Recogning
Powyższy tytuł nie powinien być obcy dla grających w stołowe role-playe - to jeden z aspektów realizowanych w ramach Whitewolfowego Świata Mroku. Pierwsza adaptacja (poprawcie mnie, jeśli się mylę) tegoż - Vampire: The Masquerade, okazała się nie do końca tym, czego oczekiwali gracze. Miejmy przeto nadzieję, że Hunter, tworzony przez Digital Mayhem dla Interplaya, okaże się być godnym przedstawicielem komputerowego storytellingu...

Eidos - daty premier
Lecimy: Gangsters 2 i Anachronox powinny już spoczywać na półkach sklepowych, Startopia i Commandos 2 natomiast ma się na nich znaleźć już w lipcu.

Creatures Docking Station
Pamiętacie jeszcze "kreaturki" (tak, wiem, że nie tak tłumaczy się angielskie "creatures") - to zaliczone do dziedzictwa ludzkości, niewiarygodnie zaawansowane technologicznie, stwo-

Electronic Arts

Medal of Honor: Allied Assault

TPP/FPP, czyli akcja z elementami taktyki. Akcji dostarczy nam porucznik M. Powell, żołnierz elitarnego Batalionu Rangersów. Razem z nim powrócimy po 60 latach na pola bitwy II wojny światowej. 20 misji, w których Powell będzie ryzykował życie, zadecyduje o wyniku wojny. Nie będzie to więc zabawa w rodzaju "Jak rozpętałem II wojnę światową", ale raczej "Jak wygrałem II wojnę światową". Medal of Honor przeżył już chrzest bojowy na platformie PSX-a, gdzie cieszył się olbrzymią popularnością. Czy tak samo będzie w środowisku PC - osobiście nie mam wątpliwości. To murowany hit, lecz niestety przekonamy się o tym dopiero w grudniu.









Motor City Online





Już nazwa informuje, że jeśli nie jesteś przyłączony do sieci, to się nie zabawisz. Giera będzie przeznaczona wyłącznie do gry online. Do wyboru tryby arcade i sim. W tym drugim nie tylko pędzimy na złamanie karku przez szereg tras i torów, ale również dokonujemy zakupów i wymiany wózków, podnosimy ich możliwości poprzez wymianę podzespołów itd. W grze znajdzie się 50 autentycznych, licencjonowanych maszyn i 15 tras. Ciekawostką będzie również to, że w sieci da się wykorzystać wirtualne dolce na sprzedaż i kupno podzespołów i części od innych graczy. Motor City Online ma się pojawić na jesieni.

Ubi-Soft

Rogue Spear: Black Thorn

Świeżutki, gorący pack z misjami, który sprawi fanom Rogue Spear wiele radości, ale i zmartwień. Udoskonalone AI zmusi szare komórki graczy do wytężonej pracy. Teraz terroryści







samodzielnie zaczają się w różnych miejscach. Nie ma szans, aby wykorzystali jedną kryjówkę dwukrotnie. Na razie innych informacji brak, ale już teraz można powiedzieć, że giera ponownie wyciśnie z nas wszystkie soki.

Tom Clancy's Ghost Recon

Kolejny produkt z kuźni Toma Clancy'ego. Wsparty na nowym engine'ie - z oddziałem nowych komandosów i zmodyfikowanym sposobem prowadzenia drużyny, ma nas zupełnie zaskoczyć. Miejmy nadzieję, że będzie to pozytywne zaskoczenie.









Tym razem trzeba będzie chronić bazy militarne, misje pokojowe, wykańczać dyktatorów i dusić rebelie. W Ghost Recon będzie można skorzystać ze wsparcia - pojawią się czołgi i helikoptery. Wszystko może się przydać podczas działań na tyłach nieprzyjaciela. Wśród pukawek pojawi się m.in. standardowy M16 z podczepionym granatnikiem oraz bardzo skuteczna rakietnica M136. Spośród bardziej poręcznych niż czołg narzędzi rolniczych warto wymienić standardowy M16 z podczepionym granatnikiem czy też rakietnicę M136. Pod koniec roku przekonamy się, na ile wszystkie te obietnice się sprawdzą.

F1 Racing Championship 2



Ubi Soft kończy już pracę nad sequelem F1 Racing Championship. Pojawią się w nim dane bolidów, torów i składy poszczególnych teamów z 2000 roku, czyli m.in. nowy tor w Indianapolis i zmodyfikowany tor w Monza. W grze dodano tryb Scenario Mode, w którym zawodnicy będą mogli uczestniczyć w historycznych wyścigach (wydarzenia, katastrofy na torach, które miały miejsce w rzeczywistości, również będą ujęte). Grafika oparta na engine'ie Revenge ma być oszałamiająca, między innymi dzięki efektom w rodzaju motion blur, różnym poziomom kontrastów czy wibracji kamer.

Evil Twin: Cyprien's Chronicles

Jak mówią sami twórcy, "Evil Twin to nowa jakość w tym gatunku gier". W tej gierce wcielimy się w małego chłopca, Cypriana, który walczy ze swoimi koszmarami. Pachnie to bardzo Harrym Potterem i chyba nieprzypadkowo. Zapewne znajdzie się jeszcze więcej naśladowców.

Sam scenariusz jest jednak dość oryginalny: w dniu twoich urodzin, które zbiegają się z rocznicą śmierci rodziców, kierowany złością przeklinasz cały otaczający cię świat. Nagle pojawiasz się w dziwnym, zrujnowanym uniwersum, równoległym do tego, który znasz. Twoim zadaniem jest odbudowa tego świata i zmierzenie się z postaciami twoich przyjaciół, wypaczonych przez ich najgorsze winy. Wkraczasz w świat, którego nie znałeś nigdy wcześniej - dziwny i wstrząsający. Podczas podróży przez niegościnne okolice spotkasz ponad 100 postaci, z czego z 60 będziesz mógł nawiązać kontakt, a odbywane z nimi rozmowy będą prowadzić cię przez grę - 8 różnych światów, 76 poziomów okraszonych piękną, nie powtarzającą się grafiką (każdy świat ma odrębny zestaw tekstur) i przejmującą muzyką. Evil Twin jest tytułem bardzo obiecującym. Przed końcem roku powinniśmy dowiedzieć się, jak bardzo obiecującym.



Krótko o...

rzone przez Creature Labs dzieło tamagochipodobne? Jeśli tak, oznacza to, że pewnie zainteresuje was fakt pojawienia się ciekawej nowelizacji tej serii z przesympatycznymi (choć nieco uciążliwymi na dłuższą metę) Nornami w rolach głównych. Creatures Docking Station służy bowiem jako "łącznik" pomiędzy graczami, tworząc sieć "portali" łączących PC-ty. Ciekawostką może być fakt, że Docking Station jest grą i usługą bezpłatną - wymagane jest jedynie zarejestrowanie się w charakterze jej użytkownika. Jak idea wymiany wykształconych już cyfrowych genomów sprawdza się w praktyce - damy znać wkrótce.

RTSIII = Age of Mythology

Ensemble Studios, twórcy m.in. Age of Empires, w chwili obecnej zaangażowani również do pomocy przy Star Wars: Battlegrounds, niejednokrotnie wspominali o tajemniczym projekcie określonym mianem gry real-time strategy trzeciej generacji (w skrócie RTSIII). Kilkanaście dni temu zdecydowali się ujawnić oficjalny tytuł gry - RTSIII znany będzie pod tytułem Age of Mythology, co w naturalny sposób łączy gry wydawane przez Ensemble Studios we wspaniałą serię. Rdzeń tytułu to jednak jedyna rzecz, która pozostała niezmieniona: powstające AoM oparte jest na zupełnie nowym engine'ie 3D, wprowadzono boskie interwencje i jednostki latające (pokroju gryfów i pegazów). Pierwszy screenshot z Age of Mythology, jaki pojawił się na oficjalnej stronie gry, poniżej.



Blade of Darkness - edytor poziomów

Rebel Act Studios i ich Blade of Darkness, TPP w stylu Die by the Sword, to niewątpliwy kandydat do miana gry action tego roku. Wydany zaś aktualnie edytor poziomów może dopomóc mu utrzymać się na liście najbardziej popularnych jeszcze długo... Ściągać, proszę państwa, ściągać!

Deadlands

Ledwie wydany w Polsce ("tam", w szerszym świecie, znany od dobrych 8 lat) Deadlands, czyli Western s.f. role-playing - był jak dotąd realizowany jedynie w wersji papierowej. Na to, że może przecież być świetnym materiałem również na grę/gry komputerowe, wpadło

Krótko o...

dopiero Headfirst Productions (znani z innej konwersji stołowego role-playa - Call of Cthulhu), które, naturalnie, natychmiast po tym zastrzegło sobie prawa do nich. Jak na tę chwilę, naprawdę nie wiemy nic więcej - prócz może faktu, że przy produkcji Deadlands zostanie wykorzystany engine, w oparciu o który powstaje CoC - Netimmerse.

Tribes 2 Soundtrack

Muzyka w Tribes 2, najwspanialszej zdaniem wielu massive-multiplayer-only, to jakość sama w sobie. Do tego samego wniosku doszła również Sierra, wydając osobny soundtrack cd. Na nim znajdziecie wszystkie pięć zremasterowanych utworów z gry, plus dwa dodatkowe. Sprzedaż - zdaje się, że niestety wyłącznie za pośrednictwem sierra shop.

Divided Ground: Middle East Conflict 1948-1973

Wojny toczone pomiędzy Izraelem a jego sąsiadami - jak dotąd - nie miały szansy gościć na monitorach. Lukę ma zamiar wypełnić TalonSoft; proponowane przezeń Divided Ground: Middle East Conflict 1948-1973, kolejna w serii turowych gier taktycznych, składać się ma z 22 odrębnych historycznie wiernych scenariuszy, walki toczyć się mają przy użyciu rzeczywiście istniejącej broni w Egipcie, Izraelu, Jordanii, Syrii, Libanie... Warto dodać również, że prócz standardowych trybów multiplayer (LAN, Internet) możliwe będzie także play-by-mail. Premiera Divided Ground: Middle East Conflict 1948-1973 - latem.



Bacteria

Dawno, dawno temu był taki miły film ("Innerspace" - zdaje się) traktujący o pilocie, który zmniejszony do mikroskopijnych rozmiarów przemierzał ciało sprzedawcy-niezguły. Film ten najwyraźniej zapadł ludziom z niemieckiego Fin Arts w pamięć tak głęboko, że postanowili wskrzesić go na ekranie monitorów. Podobnie jak film, gra opie-



Play Station 2

Aliens: Colonial Marines

Jeśli podobał ci się film "Aliens", już niedługo będziesz mógł wziąć w nim udział. Dzięki shooterowi FPP, którego akcja rozgrywa się w tym samym uniwersum, co akcja filmu. Gra nawiązuje do historii opowiedzianej w drugiej części serii. Wszystko zaczyna się spokojnie, od znalezienia statku marines dryfującego w stronę gwiazdy. Ty i twoja drużyna wchodzicie na pokład pustego - wydawałoby się - statku i nagle okazuje się, że on wcale nie jest pusty. Walcząc z ludźmi i obcymi, musisz zmienić kurs pojazdu i uniknąć jego zniszczenia. Czeka cię wiele ciekawych i mrożących krew w żyłach scen. Nie zabraknie ucieczki przed królową i walki z nią, nie zabraknie emocji znanych z filmu.



W grze dowodzisz oddziałem marines, który - dobrze dowodzony - stawi czoło każdemu przeciwieństwu. A tych będzie sporo, obcy będą atakować z najmniej spodziewanego kierunku. Straty w oddziale można wyrównać, zabierając ze sobą spotkanych po drodze ludzi. Trzeba jednak uważać, mogą być nosicielami obcego.

Autorzy obiecują niesamowity klimat wywołany elementami znanymi z filmu. Będzie wspaniały dźwięk, poczucie zagrożenia i prawdziwa uczta dla oczu. Zresztą wystarczy tylko popatrzyć na obrazki.

Capcom vs SNK 2

Wielu posiadaczy PS2 z niecierpliwością czeka, żeby Capcom wydał porządną bijatykę 2d na ich konsolę. Już niedługo ich oczekiwania zostaną spełnione. Capcom vs SNK2 miał ukazać się na Dreamcast, ale ten okazał się za słaby, dlatego zdecydowano się na PS2. W zasadzie niewiele można o tej grze powiedzieć, każdy wie, na czym polega klasyczna nawalanka 3D. Ta będzie po prostu ładniejsza, szybsza i bardziej rozbudowana. Pojawi się zdecydowanie więcej stylów walki, poznamy dziesięć nowych postaci (co da w sumie 44). Walka będzie pełna dynamiki i efektów specjalnych. Miód dla wszystkich maniaków tego typu gier.





Soul Reaver 2



Pełny tytuł tej gry brzmi Legacy of Kain: Soul Reaver 2. Na pewno ktoś jeszcze pamięta pierwszą część przygód wampira o imieniu Raziel. Nie była ona może rewelacyjna, ale zapewniała dużo dobrej zabawy. Część druga oferuje jej jeszcze więcej za sprawą gruntownych zmian, jakie wprowadzili autorzy. Będziemy się cieszyć wspaniałą grafiką, zerowym czasem doczytywania, mnóstwem detali i wspaniałymi zagadkami. Jednak z tego, co do nas dotarło, najważniejszy w tej grze będzie powalający i mroczny klimat. Pozostaje tylko czekać.



Play Station 2

Grant Theft Auto 3







Pamiętacie GTA? To jedna z najbardziej kontrowersyjnych gier, jakie kiedykolwiek ujrzały światło dzienne. Odstawiając na bok kontrowersje przez nią wywołane (zresztą bardzo kontrowersyjne), trzeba powiedzieć, że była to rzecz, na którą czekało mnóstwo graczy - dobra zabawa, ogromne pole do popisu, ciekawy scenariusz i sporo czarnego humoru. Długo czekaliśmy, żeby ten tytuł przeniesiono do trzech wymiarów, w końcu jednak oczekiwania zostały spełnione. Już niedługo w odtwarzaczach naszych PS2 pojawi się Grand Theft Auto 3, a wraz z nim całe góry nowej, o wiele lepszej zabawy. Długo by pisać, co gracz będzie mógł, bo ograniczeń prawie nie będzie, a więc już teraz możecie myśleć nad najbardziej szalonymi projektami. Oczywiście będą zadania do wykonania i jakaś historia, którą warto będzie poznać, ale nawet po ukończeniu GTA nadal będzie można w nie grać.

Herdy Gerdy







Przyznacie chyba, że tytuł gry jest dość śmieszny. Sami autorzy, czyli Core Design, tak twierdzą i są z tego tytułu bardzo dumni. Oczywiście nie tylko ze względu na jego brzmienie. Dumni są z miłej, kreskówkowej grafiki, z melodyjek znanych również z kreskówek, ale przede wszystkim z samej rozgrywki. Jest to epicka historia młodego chłopca, którego ojciec został uśpiony przez złego Zadorfa. Teraz chłopiec musi przejąć rolę ojca i pokonać złego dyktatora. W tym celu zwiedzi bajecznie kolorowy i interaktywny aż do ostatniego piksela świat, w którym rozwiąże całe mnóstwo mniej i bardziej trudnych zagadek. W tym celu będzie musiał szukać odpowiednich przedmiotów, rozmawiać z napotkanymi postaciami i w końcu obudzić swojego ojca, aby wraz z nim dokończyć dzieła. Wbrew pozorom będzie to gra nie tylko dla dzieci. Warto w nią zagrać choćby dlatego, że wygląda po prostu pięknie.

Smugglers Run 2







Dla niektórych graczy wyścigów samochodów terenowych nigdy dość. I dla nich mamy dobrą wiadomość. Już niedługo na PS2 pojawi się druga część znanej z realizmu ścigałki. Czeka na nas mnóstwo nowych samochodów, poziomów i jeszcze lepsza niż wcześniej grywalność. Jako przemytnik narkotyków gracz będzie musiał przemierzyć ogromne przestrzenie nowych, zróżnicowanych i interaktywnych poziomów pełnych przeciwników i niespodzianek. Będzie trzydzieści poziomów połączonych ciekawą ponoć historią.

Krótko o...

rać się ma na idei jednoosobowej łodzi podwodnej, umieszczonej w układzie krwionośnym w celu zidentyfikowania i zniszczenia ognisk chorobowych. Hm...

Asheron's call za... darmo?!

Informowaliśmy o obniżeniu ceny EverQuest. Tych z was, którzy preferują raczej Asheron's Call, informujemy, że na stronie wydawcy (Microsoft) istnieje możliwość zakupu "bazy" za 20 dolarów z... 20-dolarową zniżką, słowem - za free! Zanim zaczniecie przeszukiwać sklepy gdzieś bliżej miejsca waszego zamieszkania, mała uwaga - miesięczny abonament wciąż należy wykupić. Poniżej przykładowy screen z gry.



Rails Across America

Tytuł w zasadzie mówi wszystko: będziemy rozkładać tory wzdłuż i w poprzek Ameryki!... Rozrywkę tę Strategy First (ściślej: podległe mu FlyingLab Software) poleca zaś nie tylko tym, którzy najchętniej zamieszkaliby na siłowni (czytaj: Czarnemu Iwanowi...), lecz również wszystkim lubiącym strategie rozgrywane w czasie rzeczywistym i zarazem mającym zacięcie do managerów! Kładzenie torów to, jak się okazuje, rzecz wcale nieprosta - na całym kontynencie Ameryki Północnej bowiem, na przestrzeni niemal 200 lat (od 1830), w jakich toczy się gra - konkurencji nie zabraknie... Premiera Rails Across America - 28 sierpnia br.

LEM informuje: KONTR-REWOLUCJA!!!

W związku z burzliwą dyskusją dotyczącą dobrych i złych stron sprzedaży gier w pudełkach typu DVD, firma LEM postanowiła wprowadzić "kontrrewolucję" ;) Wszystkie nowe tytuły firmy Activision będą teraz wydawane w Polsce w kartonowych pudełkach (takich jak do tej pory), a w środku znajdować się będzie pudełko DVD z płytą i instrukcją! Od teraz to TY masz wybór - lubisz duże pudełka - dobrze, nie masz dużo miejsca na półce - też dobrze. My dajemy jednocześnie jedno i drugie!!! Pierwszym tytułem tak wydanym będzie jedna z najbardziej oczekiwanych gier początku tego roku: Star Wars Episode I: Battle for Naboo. Jeżeli pomysł ten przyjmie się i zbierze pozytywne opinie na rynku, wszystkie kolejne gry firmy Activision będą tak wydawane.

Relacja E3

Nasz korespondent donosi

Każdy wie, gdzie na świecie znajduje się Mekka rozrywki. Las Vegas to prawdziwe państwo w państwie, które tak jak Watykan jest właściwie jedną wielką świątynią... chociaż ma nieco innych wyznawców. Nic dziwnego więc, że największe i najbardziej znane targi gier komputerowych odbywają się także w Stanach Zjednoczonych. E3 to





Tak z zewnątrz wygląda gmach Convention Center









właśnie masowa, potężna big-impreza (drugie co do wielkości targi - w Londynie, mają trzykrotnie mniejszą powierzchnię wystawową!), w trakcie której najwięksi giganci gier prezentują swoje wdzięki, to znaczy wynalazki.

Trudno się dziwić, że przy takich wielkoludach, nie mówiąc już o wielkości samych hal, człowiek czuje się jak przysłowiowa Mrówka Z lub gipsowy krasnal wywieziony za zachodnia granicę. Każdemu, kto kiedyś trafi w to niesamowite miejsce, radzę również zabrać ze sobą koło ratunkowe i "motylki", bowiem takiej ludzkiej fali nie widziano chyba nawet w tokijskim metrze, że o naszym, warszawskim, nie wspomnę. Samych wystawców było na E3 około 740. Istna wieża Babel - ponad 100 krajów uczestniczyło w targach. Swoją drogą, gdyby na targi mógł dostać się każdy chętny, zapewne trzeba by ich układać warstwami. Skuteczną barierą okazała się cena biletów, którą ustalona na 200 dolców. Jest to suma niemała nawet jak na warunki amerykańskie, zwykły bilet do kina kosztuje bowiem ok. 5-8 dol. (bilet, który upoważniał do uczestnictwa we wszystkich imprezach kosztował aż 580 $). Trzeba też zaznaczyć, że E3 są to targi przede wszystkim branżowe, co oznacza, że organizuje się je głównie dla producentów, dystrybutorów, kontrahentów, a nie dla nas, szeregowych graczy.

Cały kompleks budynków Convention Center w Los Angeles, gdzie odbywały się targi, został podzielony na trzy główne strefy. W pierwszej - South Hall,

można było obejrzeć stoiska pierwszoligowców, czyli gigantów w rodzaju Microsoft, Electronic Arts, Eidos, Activision. PC powoli wraca do roli, w jakiej widzieli go jego twórcy - komputera DO PRACY, a PRZY OKAZJI do grania. Przy czym widać, że twórcy gier na PC stawiają raczej na rozrywkę w sieci lokalnej oraz w Necie. Sporo z wystawionych na E3 tytułów stanowiły albo gry online, albo też takie, w których nacisk położony jest na tryb multiplayer. Ba, nawet jeśli gra przeznaczona jest dla single playera, to... symuluje rozgrywkę wieloosobową, już to przez udział botów, już to dlatego, że gracz ma pod swoją pieczą nie jednego zawodnika, a całą zgraję, o którą wszelako dbać musi.



Ta blondynka reklamowała Wolfensteina. Była bardzo skuteczna!

Druga strefa, nazwana Kentia Hall, była właściwie kolorowym, wesołym miasteczkiem, gdzie znalazły się stoiska wszystkich małych firm, które produkują osprzęt, peryferia dla PC i innych platform. Przy okazji dodam, że liczyłem trochę na najnowsze propozycje i rozwiązania techniczne, które pozwoliłby normalnemu graczowi stać się Kosiarzem Umysłów. Jednak, o dziwo, nic z tych rzeczy nie znalazło się na E3. Nie pokazywano prawie wcale sprzętu VR. Żadnych hełmów, prawie wcale kabin na siłownikach i fotelików, w których można poczuć się jak w Subaru Imprezie. Jedynie dla zwolenników Top Gun - na hydraulicznych podnośnikach bujał się kokpit F-18 Hornet.

Trzeci obszar, czyli West Hall, został zarezerwowany dla konsoli. Rynek Playstation 2, Dreamcast i X-Boxa rośnie z roku na rok i było to również widać na E3. Okazało się bowiem, że gry na PC to góra 40% - reszta to właśnie zapowiedzi na Xbox i PSX2, Nintendo Gamecube, Gameboy Advance itp. Ogólnie trzeba ze smutkiem stwierdzić, że konsole atakują. Naprawdę mocne wrażenie zrobiła na mnie około 5-metrowa kula na stoisku z konsolami. Kula była wyłożona monitorami i symulowała 360-stopniowy ekran. W pewnym momencie puszczono na nich jakieś efekty świetlne, a na koniec coś, co wyglądało jak wrząca woda. Wiecie, jak wygląda 5-metrowa kula pełna bulgoczącej, wrzącej wody? Otóż wygląda NIESAMOWICIE. Głośne "aaaa..." widowni udowodniło, że nie tylko ja byłem pod wrażeniem. No a oprócz tego - wiadomo - samochody (często rozbite), model policyjnego helikoptera w skali 1:1 wiszący nad stoiskiem, plujące fontanny, elementy wirujące, drgające itp., itd. Było co oglądać!



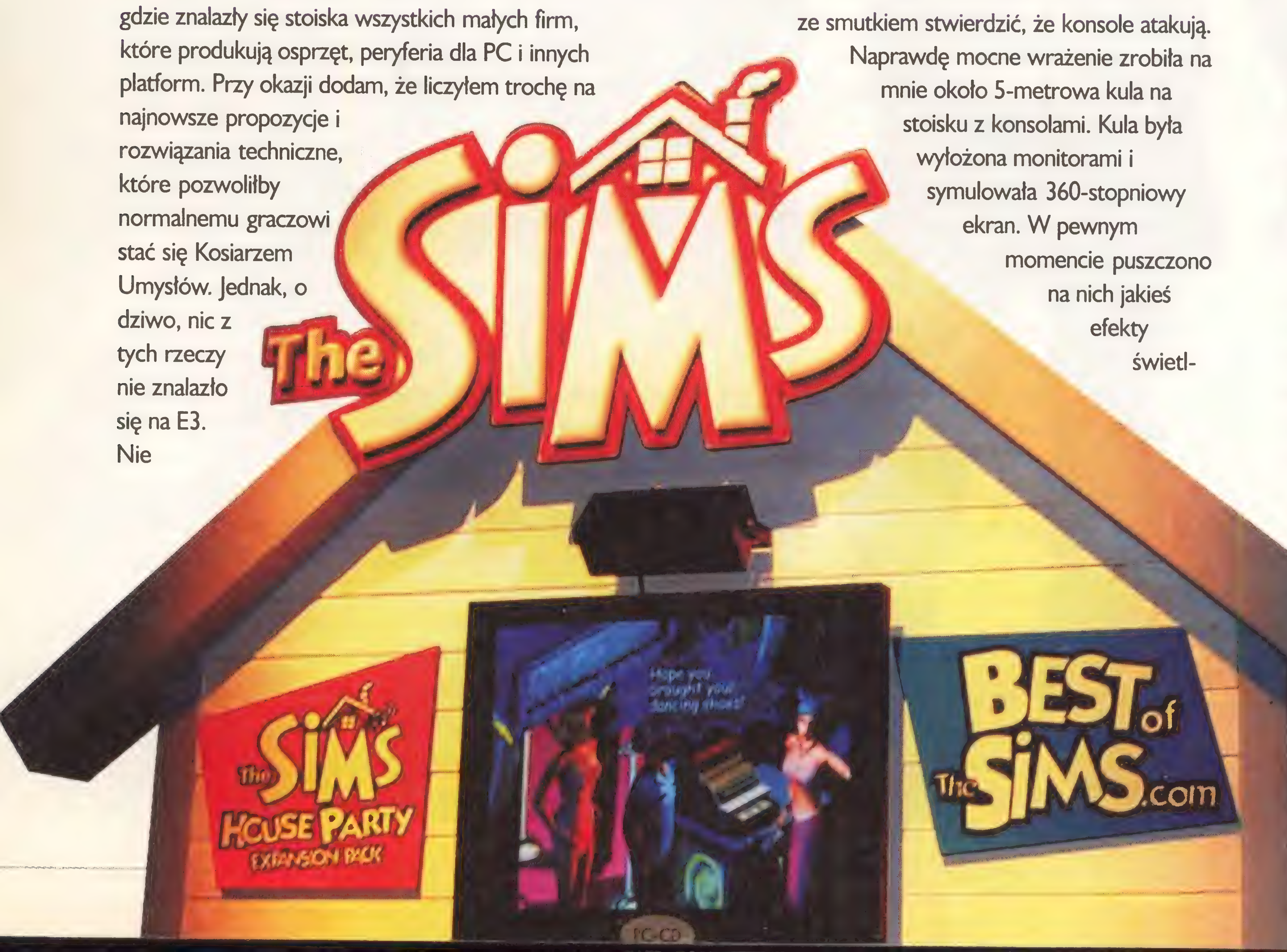
Każdy, kto zawitał do kompleksu Convention Center, mógł np. odwiedzić kafejkę tlenową, gdzie podawano różne mieszanki zapachowe. Można było złapać drugi oddech o aromacie tonizującym, mobilizującym itp. - wedle woli i życzenia (a na pamiątkę dostawało się maskę tlenową). Po tej kuracji rzeczywiście przejaśniło mi się w głowie, jednak przez chwilę zwątpiłem w swoje władze umysłowe, gdy zobaczyłem przed sobą ufoludki. Były to na szczęście postacie z X-COM-a, a nie goście z innej galaktyki.







Inną metodą na pozbycie się stresu był 10-minutowy darmowy masaż ramion i karku. Ponieważ jednak masażystą był facet, a fotelik, w którym zamierzał masować chętnych, przypominał mi coś pomiędzy fotelem dentystycznym i Żelazną Dziewicą, nie dziwiłem się, że chętnych raczej brakowało. Widziałem tylko jednego, naturalnie Japończyka, który miał taką minę, jakby żałował nie tylko tego, że tam usiadł, ale nawet tego, że się urodził. (I nie pytajcie mnie, co promował ten masażysta, bo za Chiny nie wiem.) Zaraz obok było coś lepszego. Na łepek wkładali okulary 3D i... leczyli fobie. Jak? Zaraz powiem. Zgłosiłem lęk wysokości (prawdziwy) i strach przed pająkami (nie mam takowego, ale byłem ciekaw, co ludziska wymyślą). Zaaplikowano mi więc



wirtualny zjazd na jakiejś platformie - na tyle realistyczny, że żołądek podszedł mi do gardła, więc szybko uznałem się za wyleczonego, zanim zdołali powtórzyć seans. Tak błyskawiczny efekt terapii bardzo ucieszył ekipę. Następnie zaaplikowano mi sporo pająćzków w dalszym planie tudzież wykład o tym, że wcale nie są takie straszne (i pająćzki się przybliżyły...). Nie czekałem, aż mi wyssą oczy - i pożegnałem uprzejmych terapeutów.

Różnych oryginalnych postaci było zresztą bez liku. Goryle z "Planety Małp", esesmani z Wolfensteina, gnomy, elfy itd. Na jednym ze stoisk autografy dawało dwóch panów, o których - gdybym nie wiedział, kim są - powiedziałbym, że używają rąk do rąbania drzewa. Bez siekier. Sądząc z wielkości kolejki i radosnych pisków (głównie pań) musieli być KIMŚ w swym fachu (zapaśników wrestlingu). W każdym razie żaden z nich nie był Hulkiem Hoganem. Dla fanów takowego sportu podam, że byli to: Chuck "Iceman" Liddel i mistrz wagi półciężkiej, Tito Oriz. Paręset metrów dalej, na rampie kręcili ewolucje skejci (m.in. Tony Hawk!) oraz maniacy BMX-ów. Potem mało ich nie stratowali żądni autografów fani. Tony miał minę, jakby naprawdę chciał sobie polatać - możliwie wysoko nad roznamiętnionymi fanami. Ale jakoś przeżył. Z kolei w związku z promocją Collina McRae Rally 2 można było wygrać Forda Focusa - wystarczyło mieć najlepszy czas na określonej trasie. Kto chciał, mógł wsiąść do najnowszego modelu Ferrari. Modele samochodów, w których zamontowano ekrany i w których gracz siedzi w okularach 3D, miały spore powodzenie, ale furory nie zrobiły. Autentyczny amerykański half-track z czasów II wojny światowej (z byczym 12,7 mm











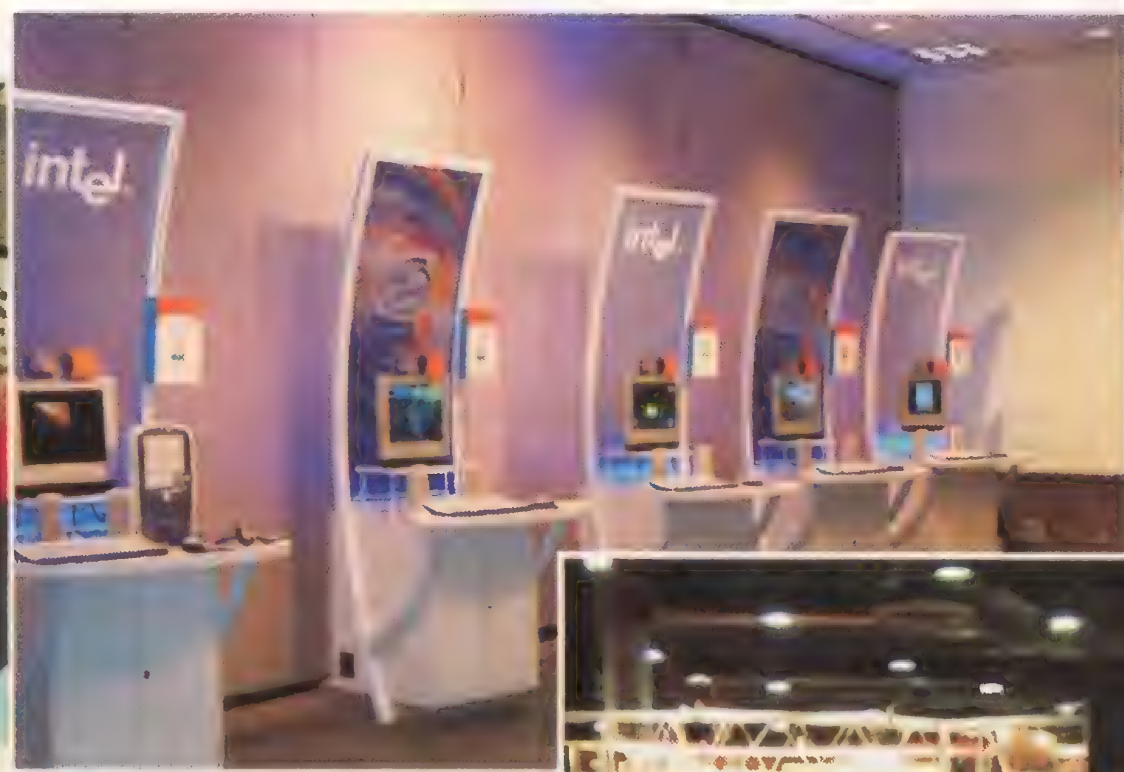
■ Błagam! Czy ktoś ma otwieracz do puszek!?

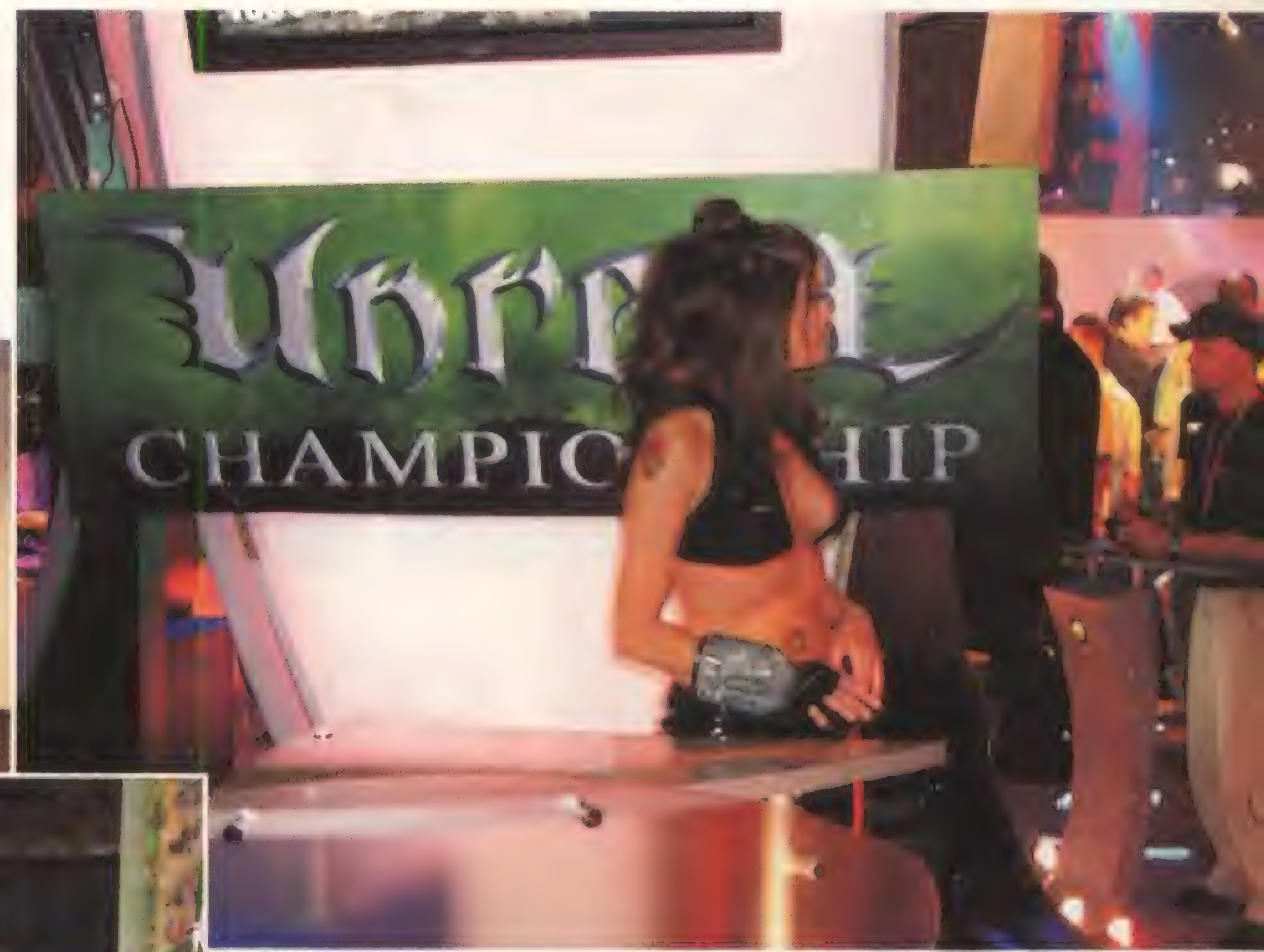
karabinem maszynowym na wsporniku) zainteresował ludzi głównie dlatego, że siedziały na nim - a jakże! - hostessy w czymś, co wyglądało jak amerykańskie - mooocno porozpinane - mundury. Swoją drogą, jak przysiadł się do nich Zorro (z pobliskiego stoiska), to niektórzy zachodzili w głowy: co to za gra jest w tak postmodernistyczny sposób promowana? (Ciekawskim podpowiem, że w tytule jest na początku Return, a na końcu Wolfenstein.) Tym niemniej, gdy Zorro sobie poszedł, a hostessy pozapinały część guzików, entuzjazm ludzi nieco się zmniejszył...

Nieco dalej można było pomachać prawdziwym kijem do golfa, odbijając nadlatującą z telebimu wirtualną piłeczkę. Entuzjazm wykazywali głównie Japończycy. Za to do machania plastikowym bejzbolem (z takimi dynksami, jakie są na joypadach PSX-a) pchali się i Amerykanie, i Japończycy, i przynajmniej jeden Polak, który niestety został szybko wyautowany i nie wygrał... 20 cm bejzbola z drewna (dałbym go jakiemuś dziecku dresa :)). Skoro już mowa o machaniu, to można było pomachać też robotom (na stoiskach Lego). Te człekokształtne (z grubsza) umiały rozpoznać (też z grubsza) sekwencje ruchu i wykonać podobną - albo choć grzecznie odmachać. Natomiast te niehumanoidalne zatrudniono do specyficznej odmiany piłki nożnej. Sterowali nimi chętni do zabawy widzowie (całkiem sporo chętnych). Fani hazardu mogli pograć w kości, wygraną były gadżety i oryginalne wersje promowanych gier. Kolejka była zakręcona jak Mr Jedi po 28 zielonej herbacie pod rząd.

Warto też wspomnieć o firmie Take Two, która wystawiała się poza Convention Center, na specjalnie wydzielonym miejscu, gdzie zbudowano coś pomiędzy cygańskim taborem i wesołym miasteczkiem, i to w konwencji Teksasu. Panowie w kowbojskich kapeluszach, panienki w strojach najrozmaitszych (zwykle skąpych), bluesowa kapela, pojedynek bokserski dwóch pań, które szybko z wymiany ciosów przeszły do tańca na rurach, darmowe teksańskie żarło (aleeeż była kolejka!) + pokazy znakomitych gier sprawiły, że kolejka do wejścia była kilkudziesięciometrowa (a to już coś w Ameryce znaczy), a porządku pilnowała policja. Swoją drogą, po ujrzeniu kogoś z plakietką "media" twardzi gliniarze miękli jak wosk i wpuszczali bez kolejki :). Ot, potęga prasy.





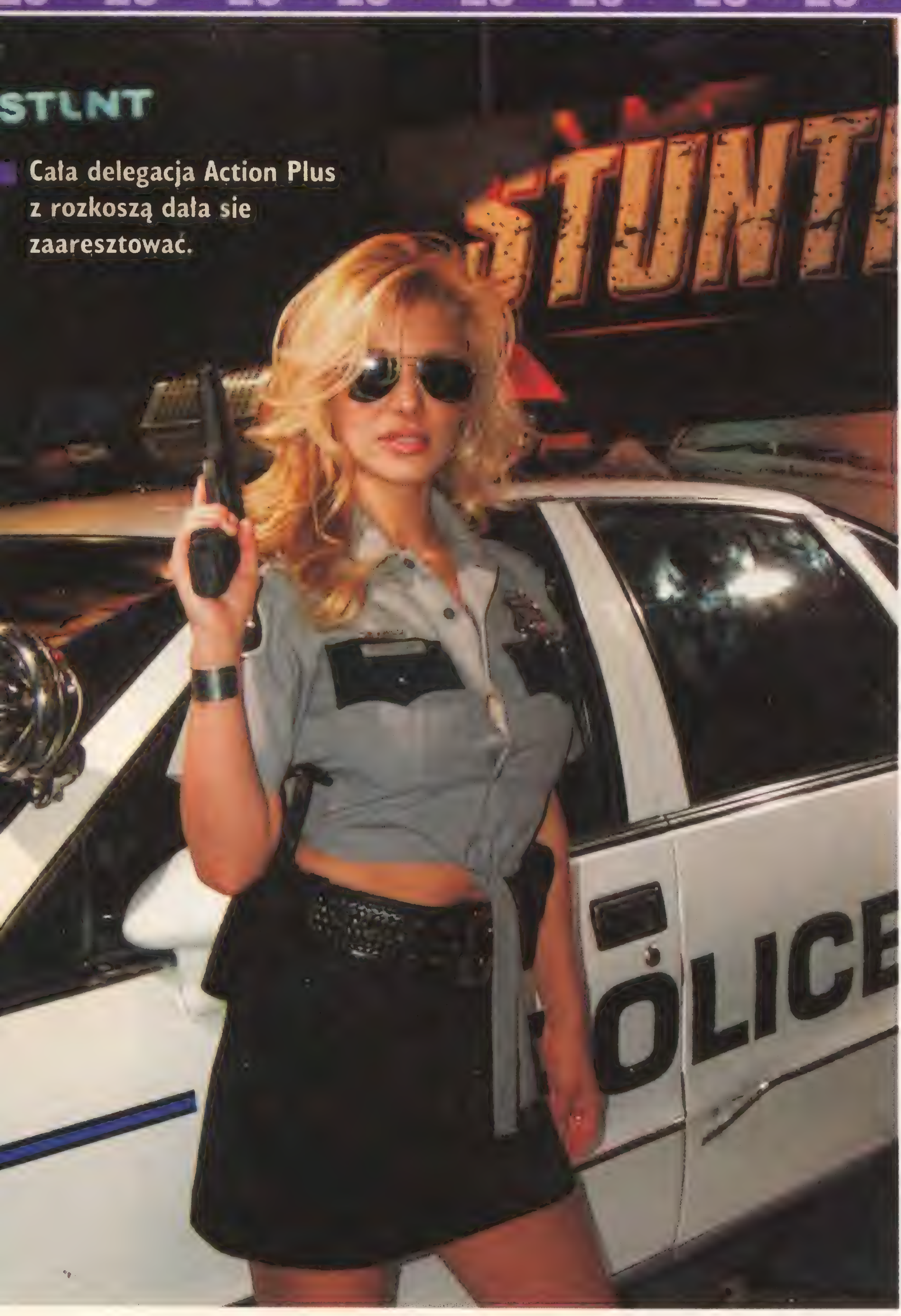








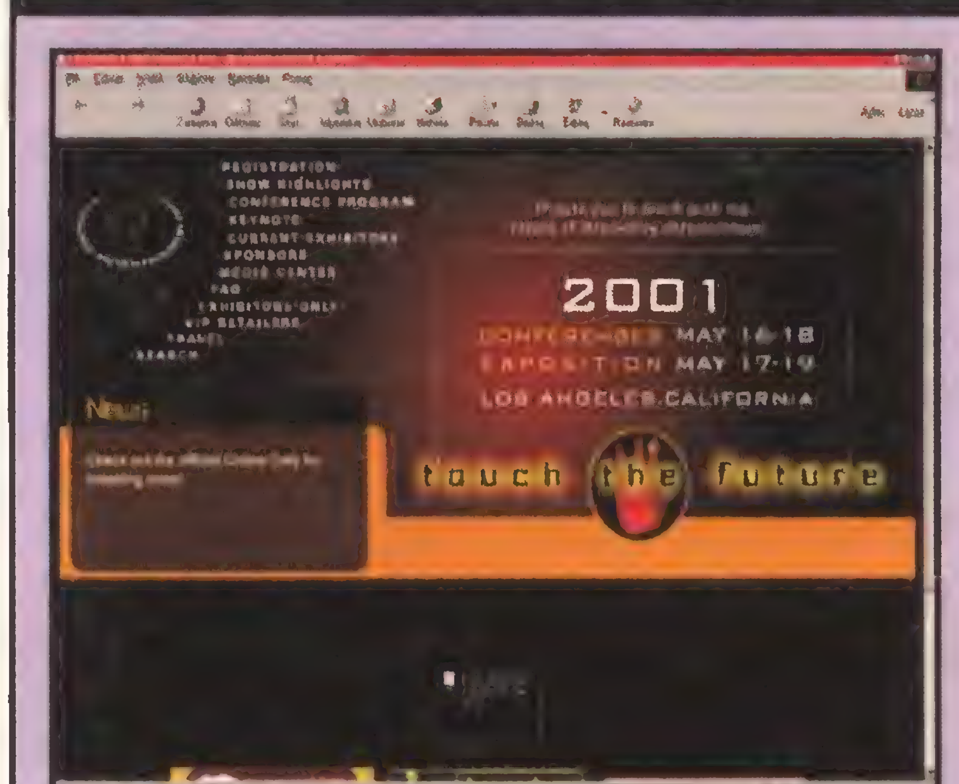
Kolorowo, bajecznie i... gorąco - tak wyglądały targi W L.A.



Cała delegacja Action Plus z rozkoszą dała sie zaaresztować.

Co do wystawionych na targach gier... Czy w tych kilkuset grach jest/będzie dużo takich, w które warto pograć? Ciężko powiedzieć. Wizualnie wszystkie (no, niemal wszystkie) były co najmniej perfekcyjne. Tyczy się to szczególnie gier na engine 3D (te z grafiką 2D to już góra 20% oferty). To, co widać na monitorach... Niekiedy nie wiadomo już, czy to cut-scenka, czy gra; miejscami ma się wątpliwości, czy aby przypadkiem ktoś nie puścił przez pomyłkę filmu (ew. czy to nie jakaś nakręcona z udziałem żywych aktorów scenka). Tyle że grafika to nie wszystko. Liczy się też np. oryginalność. A tu już zaczyna być cienko. Sami zobaczycie, jak wiele tytułów to albo sequele znanych już hitów, albo wręcz kolejne odcinki jakiejś sagi, albo klony dawniejszych hitów. A sequel czy klon sam w sobie oryginalny być nie może. Nie natrafiłem na nic NAPRAWDĘ odkrywczego. W sumie ciężko się dziwić - przecież wszystko już było. Pozostaje tylko żonglowanie istniejącymi elementami, zabawa konwencją albo układanie nowego wzoru ze starych klocków - przynajmniej do momentu, gdy kolejna rewolucja sprzętowa umożliwi robienie gier a la "Matrix". Do tego czasu cieszmy się tym, co mamy. A mimo wszystko jest czym!

▸Pozwól na stronę



Strona targów. Mozna się zagubić w gąszczu informacji. Teraz juz chyba nie będziesz potrzebowal szczegółowego planu imprezy?

www.e3expo.com



Na widelcu TEST +

Baldur's Gate II:

Pukając do nieba bram

A imię jego...

Ostatnia część sagi o dzieciach Bhaala, której druga część (a trzecia, jeśli liczyć Opowieści z Wybrzeża Mieczy - dodatek do części pierwszej) zdobyła wiele tytułów jako gra RPG roku. Ma wprawdzie postać dodatku, a nie w pełni samodzielnego pudełka, ale - ech, czegoż w środku nie ma! Podstawowe założenie przy jego tworzeniu brzmiało - to będzie epickie zakończenie wielkiej historii - i takie też jest! W sumie ponad 200 godzin grania - seria zwieńczona została w sposób po prostu mistrzowski, a nie przeżyć tego samemu, to... to po prostu zbrodnia na grach RPG!

Nowości

Czterdzieści godzin grania, nowa profesja (Wild Mage), nowe państwo - ze znajdującą się pod oblężeniem stolicą będącą głównym miejscem akcji, nowy superlabirynt (najlepszy z dotychczas zaprojektowanych przez BlackIsle!), nowe zaklęcia, przedmioty, rozwinięte wewnętrznie postacie (w końcu postacie rozpoczynają dodatek w okolicach dwudziestego poziomu, ze statusem np. arcymaga, co na psychice odbić się musi!) i limit punktów zapewniający dojście do czterdziestego poziomu i status niemal równy boskiemu... Taaa, jeszcze jakieś pytania?

Grafika

Nadal mamy do czynienia z tym samym enginem gry, więc rewolucji lepiej nie oczekiwać - zresztą jest to przecież jedynie dodatek, a te od rewolucji nie są! Na szczęście możliwości przezeń oferowane wykorzystano chyba maksymalnie, a nowe lokacje prezentują się po prostu wspaniale! Podobnie ma się sprawa z efektami czarów - widać, że ktoś nad nimi solidnie popracował i obecnie nawet dobrze znane zaklęcia mogą przy pierwszym użyciu sprawić graczowi miłą niespodziankę! W sumie jest więc bardzo dobrze, a że można grać i w rozdzielczości 1600 x 1200 (o ile ma się odpowiednio duży monitor, bo co zobaczymy na małym - mało!) - czegóż chcieć więcej?

Dźwięki

Są. I to nawet bardzo dobre. Podobnie muzyka. Tyle że trudno w tej dziedzinie wymyślić coś nowego, a zatem i na jakieś odjazdowe zaskoczenie nie ma co liczyć. Głośniki służą tu w głównej mierze do ilustracji akcji mającej miejsce na ekranie i w tej roli sprawują się znakomicie. Ba, część nowych motywów jest się w stanie obronić i bez patrzenia na ekran, ale - generalnie rzecz biorąc - nie do tego były tworzone, więc takie dodatkowe "wpadanie w ucho" jest już li tylko miłym, kolejnym bonusem.





Tron Baladiego :)



Tryb solo

Podstawa tej gry! Fakt, że do pełnego zrozumienia (świetnej!) fabuły wymagana jest przynajmniej podstawowa znajomość poprzednich części cyklu, ale dzięki sensownie rozwiązanemu dziennikowi można w nią grać również bez zwracania uwagi na snutą w trakcie gry historię, a poza tym prócz importu postaci z poprzednich części bezproblemowo tworzy się ją od zera (a dodatkowo w



Throne of Bhaal

posagu otrzymuje ona torbę magicznych przedmiotów) - taaa, i zwolennicy niezmąconej filozoficznymi rozprawami walki będą z Tronu Bhaala zadowoleni!





Tryb multi

Jest, a jakże, ale w przeciwieństwie do takiego na przykład Diablo nie decyduje o wartości gry.



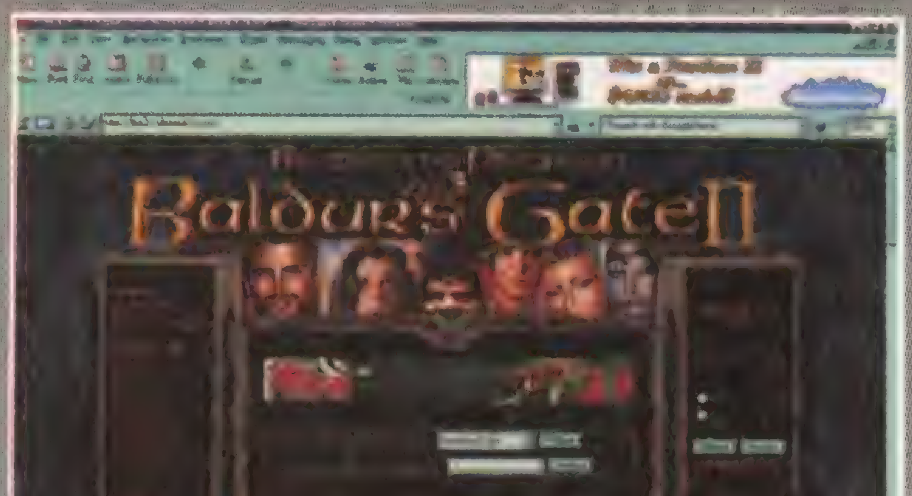
Najsilniejszą stroną Tronu Bhaala jest bowiem historia głównego bohatera, a to oznacza, że pozostali gracze są stawiani w nieco gorszej pozycji. Poza tym tego rodzaju opowieści różni ludzie przyswajają w różnym tempie i ciężko raczej znaleźć sobie dobrych współtowarzyszy przygody... Słowem na takie towarzyskie granie lepiej nadaje się Icewind Dale czy wspomniane na początku Diablo, choć chwała twórcom za to, że furtkę dla lubiących eksperymenty zostawili otwartą.



Joker recenzenta

Świetne zwieńczenie świetnego cyklu! Coś, w co każdy miłośnik gier RPG po prostu MUSI zagrać! Nie ma innego wyboru! Najlepiej byłoby zresztą poświęcić wakacje na spokojne przejście wszystkich Baldursów od początku, by wszystkie wątki mieć świeżo w głowie poukładane, ale i rzucenie się od razu na dodatek wcale nie jest pomysłem złym, choć trzeba pamiętać, że bez zainstalowanego uprzednio BGII Tronu Bhaala nie uruchomimy. A, jeszcze jedno - testowaliśmy betę w wersji angielskiej, tak więc o Tronie na łamach jeszcze coś napiszemy - tym razem już w wersji PL!

▶Pozwól na stronę



Oficjalna strona BGII. FAQ, mapy, NPCe, potwory, opisy postaci, statystyki smoków, listy przedmiotów, opisy ras, screeny, grafiki - fiuh, po prostu czego tylko dusza pragnie! I to po naszemu!

bg2.cdproject.com

▶Baladur's GateII

Gatunek RPG	**Producent** BlackIsle	**Wymagania minimalne** PII 266 MHz, 32 MB RAM, akcelerator, Win 95/98/ME/2000
Dystrybutor Interplay/CD Projekt	**Akcelerator** niepotrzebny!	**Wymagania polecane** PII 350 MHz, 64 MB RAM
Strona WWW www.bg2.cdprojekt.com		**Sprzęt testującego** W98SE PL, PII 366, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT 2 32 MB RAM
Jak działo Czasami za wolno...		**Opcje konfiguracyjne** rozdzielczości 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 768, 1280 x 1024; poziomy detali obrazu i dźwięku

Komentarze redakcji:

Takasha - Wole dynamiczne Diablo. To już naprawdę ciężkie RPG (jak dla mnie).

Czarny Iwan - Dla fanów po prostu miód.

Allor - Epickie zwieńczenie najdłuższej chyba sagi w dziejach RPG. Co ważniejsze - po 200 godzinach grania wcale nie ma się Baldursa dość, a w ręcz przeciwnie!

Tim - Taaa, w końcu bycie na 30 poziomie otwiera przed graczem zupełnie nowe możliwości!

McDrive - Jakby walka była tu najważniejsza... Historia, historia, moi panowie! To jest sól tej gry!

Na widelcu TEST +

Diablo II: Lord of Destruction









Opowiedz mi mamo

Diablo II - najbardziej chyba popularna, nastawiona na walkę komputerowa RPG - doczekała się dodatku! Pan Zniszczenia dodaje do znanych wszystkim czterech aktów piąty, w którym udajemy się do zimnych krain zamieszkanych przez barbarzyńców, by stawić czoło ostatniemu z braci Zła. Uwaga: o ile można bez najmniejszych problemów przenieść postać ze zwykłego DII do LoD, o tyle w drugą stronę jest to już niemożliwe, podobnie jak i granie w jednej sesji postaciami z tych dwóch światów - Pan Zniszczenia wnosi bowiem do gry nie tylko dodatkowy akt!

Co nowego?

Mnóstwo! Z poprawek kosmetycznych dodano na przykład możliwość gry w rozdzielczości 800 x 600, co zapewnia lepszy widok na okolicę, ale dla maniaków znacznie ważniejsze będą dwie nowe postacie. Druid i Zabójczyni - wraz ze swoimi umiejętnościami i specjalnymi broniami - powodują, że na cztery dotychczasowe akty spogląda się w zupełnie inny sposób! Nie zapomniano zresztą i o weteranach, gdyż na krążku znalazły się przedmioty nie tylko dla nowych postaci! Wiele nowych "umagicznień", możliwość łączenia w jednym przedmiocie więcej niż trzech gemów, dodane runy i ozdoby (po angielsku to Jevelery, a po naszemu - jeszcze nie wiadomo) - taaaa, jest to zaprawdę kąsek niezwykle smakowity!

Grafika

Cóż, jak na dodatek przystało, rewolucji w tej dziedzinie lepiej nie oczekiwać. Dodano wprawdzie wyższą rozdzielczość, ale granie w 800 x 600 daje jedynie większe pole widzenia, bo grafika nadal jest taka, jaka była, czyli na obecne standardy - nic specjalnego. W grze żadne piksele nie przeszkadzają, ale na opad szczęki lepiej nie liczyć. Chociaż... parę razy coś w miarę podobnego jednak się recenzentowi przytrafiło, a to za sprawą umiejętności nowych postaci. Taka trująca roślina przyzywana przez Druida, poruszająca się pod ziemią - taaa, to się naprawdę może podobać!

Dźwięki

Jedna z mocniejszych stron podstawowej wersji Diablo II, w dodatku została na takim samym - wysokim poziomie. Fakt, że dla wielu dwójka w porównaniu do jedynki jest już wprawdzie tylko taka sobie, ale przecież interesuje nas porównanie dwójki do dodatku, a nie pierwowzoru. Słowem: podobnie jak w przypadku grafiki - ślinotoków doznania uszne nie powodują, ale akcję na ekranie ilustrują bardzo dobrze i przyczepiać się nie ma do czego. A beta była w wersji angielskiej, więc na ocenę jakości polskich głosów przyjdzie nam jeszcze trochę poczekać!

Tryb solo

To samo co w standardowym Diablo II, tyle że więcej. Więcej plansz, choć tylko o jedną i to średniej wielkości, więcej postaci, więcej przedmiotów, więcej możliwości ich ulepszenia, więcej... właściwie to wszystkiego! Nadal jest to jednak Diablo II, zatem jeśli komuś niezbyt ta gra do gustu











przypadła, to dodatek tego raczej nie zmieni, bo jego naczelną dewizą jest właśnie "więcej", a nie na przykład "inaczej".

Multidiablo

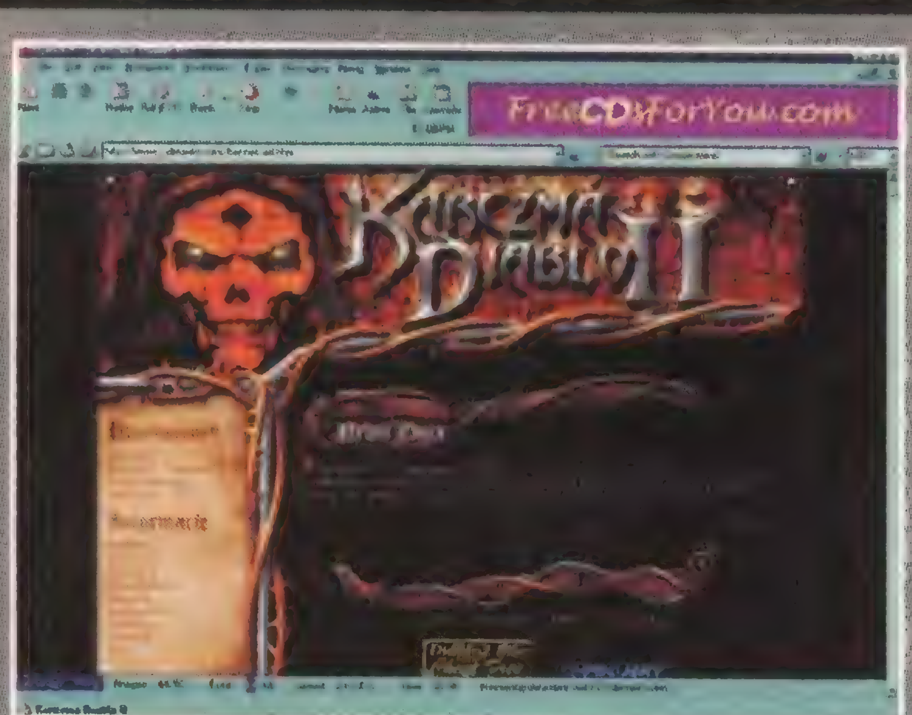
Sprawa ma się podobnie jak w trybie solo. Właściwie to nawet dokładnie tak samo, bo przecież przedmioty i postacie są w obu tych trybach dokładnie takie same. Jedyna różnica to wspomniane już wcześniej obostrzenia co do możliwości przenoszenia postaci, tudzież grania razem - przenieść postać można bowiem tylko raz, i tylko w kierunku "wersja podstawowa - dodatek", a wspólne granie jest niemożliwe. Można wprawdzie stwierdzić, że jest to wymuszanie kupna dodatku, ale nic przecież nie stoi na przeszkodzie, by grać jak dotychczas w DII - tyle że za dużo się jednak traci, by to komuś, kto ma Pana Zniszczenia, polecać.

Joker recenzenta

Hmm, w sumie dodatek - jak dodatek... Wnosi wiele dobrego, a przy tym pozostawia niezmieniony ogólny charakter gry. Nadal mamy więc do czynienia z typowym Hack&Slash, chociaż obecnie można wrogów ciąć na tyle przeróżnych sposobów, że trudno znaleźć jakiś lepszy tytuł poruszający ten temat. Dla maniaków to pozycja obowiązkowa, ale polecenie jej kupna normalnym ludziom... Cóż, jeśli oczekujesz więcej tego samego, to jak najbardziej, ale jeśli masz już dość bezmyślnego rozwalania kolejnych hord wrogów, a lubisz RPG... poczytaj sobie betę Tronu Bhaala!



▶ Pozwól na stronę



Karczma Diablo II, działająca z namaszczeniem polskiego dystrybutora, a na niej listy klanów, FAQ, opisy Questów i przedmiotów, zdolności kapliczek, charakterystyki NPC-ów, galeria i chat - słowem pełen serwis.

diablo2.cdprojekt.com

▶ Diablo II: Lord of Destruction

Gatunek	**Producent**	**Wymagania minimalne**
Action RPG	Blizzard	P233, 32 MB RAM, Win 95/98/ME/2000
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
CD Projekt	przydatny	PII 350 MHz, 64 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
www.battle.net		W98SE PL, PII 366, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT 2 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
bez problemów, jeśli nie liczyć lagów		rozdzielczości 640 x 480, 800 x 600, wyświetlanie w 3D i 2D, jakość generowania oświetlenia i inne

Komentarze redakcji:
Takasha - To jest powód dla którego warto żyć. Super!
Czarny Iwan - Teraz jeszcze Druid i Zabójczyni. Ciekawe kiedy dodadzą Druciarza i Lumpeksiare?
Beowulf - Kolejny Wielki z serii. Czuję się opętany.
Allor - A czym się tak podniecać? Przecież to zwykła zręcznościówka jeno... I to jeszcze średnia graficznie...
Tim - Trza było on-line pograć, na battle.net się zahaczyć i dopiero potem gadać!
Allor - A próbowałem, próbowałem, tylko co z tego, jak lagi takie, że żyć się odechciewa?
StrangeOne - Fakt... A gra solo to jednak rozrywka jeno na parę dni...

Startopia



Utopijna filantropia



Jeden z najlepiej wyglądających simów w historii - co widać, słychać i czuć!

Kto zacz?

Lubicie simy? Oto najnowszy z nich, a w dodatku także jeden z najlepiej wyglądających! To, co odróżnia go od konkurencji, to jednak przede wszystkim miejsce akcji - lądujemy bowiem, ni mniej, ni więcej, na wielkiej stacji kosmicznej o kształcie obwarzanka (fachowo zwie się to torusem, ale kto by się tym przejmował). Razem z nami lądują na niej również konkurenci (w końcu do skolonizowania jest 16 całkiem sporych sekcji!), a niewiele później pierwsi mieszkańcy tego sztucznego świata. To właśnie im musimy zapewnić godziwe warunki życia, by później, dzięki ich pomocy, stać się jedynym szefem bazy!

Coś nowego?

Sam pomysł nowy nie jest, ale nikt jeszcze nie osadził menedżera w takim miejscu, zaludniając jego świat tak dziwnymi mieszkańcami (w skrócie Obcy, specjalizujący się np. w uprawianiu roli, rozwiązaniach siłowych czy zapewnianiu szczęścia męskiej części populacji). Ale najprzyjemniejszym dodatkiem jest potężna dawka humoru towarzysząca grze oraz mnóstwo możliwych do wybrania dróg rozwoju - można z równie wielkim powodzeniem postawić na handel, jak i przemysł ciężki! Poza tym w grze nie ma pieniędzy - jedyne, co się liczy, to energia, którą nie tylko się zużywa, ale i za wszystko płaci.

Grafika

Po prostu cudna! Stacja wygląda super, obcy jak żywi, a przeróżne "magiczne" budynki - tak, to na pewno właśnie w taki sposób działa! Choć, prawdę powiedziawszy, lepiej się nad niektórymi rozwiązaniami zbytnio nie zastanawiać, bo główny nacisk został w tej grze położony na widowiskowość, a nie realizm - ale że realizm życia na stacji kosmicznej możemy poznać jedynie w baaaardzo ograniczonym zakresie (bo co to jest jeden turysta i paru stałych mieszkańców w porównaniu do tłumów, jakie przewijają się w Startopii), więc czepiać się nie ma czego. Zwłaszcza że wspomniany już wygląd... heh, po prostu powala, a dobrze rozwinięta górna strefa stacji (biologiczna) wydobędzie odgłosy zachwytu dosłownie z każdej piersi!

Dźwięki

Pierwsza uwaga - muzyka w tej grze najważniejsza nie jest. Uwaga druga - mimo wszystko jest i











wspaniale wpływa na nastrój i przyjemność grania. I trzecia - poza muzyką i dźwiękami stanowiącymi tło - na każdym kroku spotyka się dodatkowe dźwięki i fragmenty muzyki będące "uszną" ilustracją działania budynków. Do tego dochodzą oczywiście dźwięki odpowiadające na przykład walce tudzież innym, bardziej pokojowym zadaniom wykonywanym przez mieszkańców stacji. W sumie to niemalże perfekcyjne połączenie dźwięków z obrazem wynosi tworzoną iluzję na poziom... hmmm, bardzo, bardzo wysoki!

Tryb solo

Można się przyczepić do niezbyt długiej kampanii poprzedzonej (bardzo istotnym!) tutorialem. Bo te dziesięć misji kończy się stanowczo zbyt szybko (ale to głównie przez zatracenie poczucia czasu!), a przez to, że nie ma poziomów trudności, nie bardzo chce się do nich jeszcze raz wracać... Ale jest jeszcze coś ekstra - możliwość rozegrania nieskończonej liczby potyczek (Skirmish), których zasady można prawie dowolnie ustawić! A to już przypomina granie w sieci - i jest niemal równie przyjemne!

Tryb multi

Dopiero tutaj wychodzi cały kunszt twórców! Bo taka, na przykład, dyplomacja, która w grze solo praktycznie do niczego się nie przydaje, tutaj staje się nieodłącznym składnikiem dobrego planu na zwycięstwo. A poza tym - jeszcze w żadnej grze SI (tudzież AI, tudzież komputerowy przeciwnik) nie zbliżył się do poziomu reprezentowanego nawet przez średnio rozwiniętego homo sapiens, a i Startopia nie jest tu wyjątkiem, więc dopiero w starciu z inteligencją opartą o związki węgla można w pełni rozwinąć swój strategiczny geniusz. A zapewniam, że warto, bo połączenie bogactwa Startopii i nieograniczoności ludzkiego mózgu jest mieszanką iście wybuchową!

Joker recenzenta

Jeśli lubisz managery, simy i/lub theme-coś tam - jest to pozycja obowiązkowa! Jeśli dodatkowo cenisz sobie humor w rodzaju "Autostopem przez Galaktykę" czy "Kosmicznych jaj" (dla mających kłopoty z pamięcią - rodzaj standardowego angielskiego absurdu, tyle że osadzonego w kosmosie) - lepiej już trafić nie mogłeś! Tylko nie nastawiaj się na strasznie rozbudowaną kampanię, bo czas przy Startopii mija zdecydowanie za szybko i ani się obejrzysz, a będzie już po niej. Na szczęście gra udostępnia rozbudowany język skryptowy i inne bajery, dzięki którym już niedługo na Sieci powinno się pojawić zatrzęsienie dodatkowych misji, więc jeśli dostęp do Internetu nie jest dla ciebie problemem, na brak rozrywki narzekać na pewno nie będziesz, nawet bez grania po sieci! Słowem - grać nie gadać!

▶Pozwól na stronę



Strona "od fanów dla fanów": opisy mieszkańców stacji i budowli, FAQ, poradniki pomagające w stawianiu pierwszych kroków w projektowaniu własnych misji, newsy i... i tylko ta wada, że wszystko po angielsku.

www.strategyplanet.com/startopia





▶Startopia

Gatunek
simo-manager

Producent
Mucky Foot

Wymagania minimalne
PII 300 MHz, 32 MB RAM, akcelerator

Dystrybutor
Eidos/IM Group

Akcelerator
niepotrzebny!

Wymagania polecane
PIII 600 MHz, 128 MB RAM, akcelerator z 32 MB RAM

Strona WWW
www.eidosinteractive.com

Sprzęt testującego
W98SE PL, PII 366, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT 2 32 MB RAM

Jak działa
gdy zrobiło się ciasno, komputer radził sobie słabiutko...

Opcje konfiguracyjne
rozdzielczości od 640 x 480 do 1600 x 1200, poziomy detali, animacji, mip-mapingu i tekstur, oświetlenia

Komentarze redakcji:
Takasha - Zabawne, wesołe, grywalne, odlotowe. Trzeba czegoś więcej?
Czarny Iwan - E tam. Średnio wciągający tytuł.
Beowulf - Nie ma się czego przyczepić. Bardzo fajne.
McDrive - Jak to nie ma?! A to, że za krótka?
Allor - Ale masz przecież możliwość tworzenia własnych, nie? A w Sieci już za chwilęczkę nie będzie się można od nich odpędzić!
Tim - Tia, chyba, że ich nie będzie... Chociaż gra faktycznie ma w sobie to "Coś" i raczej na brak popularności narzekać się nie będzie.

I-War 2 The Edge of Chaos

Za wolność naszą..., a przy okazji także i naszą!





Dowodzosz czterema kosmicznymi niszczycielami oraz rebelianckimi piratami w bitwach o całe systemy gwiezdne.







Kto tam?

I-War lub (za oceanem) Independence War był tytułem niedocenianym. Zastosowanie realistycznej fizyki lotu w przestrzeni kosmicznej miłośników lżejszych tytułów nieco zrażało (jak to? nie hamuję po wyłączeniu silników?!), ale po nabraniu odrobiny wprawy niemal automatycznie dochodziło się do wniosku, że - to jest to! W sequelu nie zmieniono realizmu lotu, ale zamiast pracy we flocie, dostajemy angaż zbiega z więzienia i... latamy, handlujemy, zwiedzamy, dowiadujemy się, mieszamy - taaaa, mamy po prostu "niemal" wolną rękę!

Co nowego?

Właściwie to wszystko już było... I to nawet w jednym tytule - stareńkim Elite, który pojawił się nawet na prehistoryczne (wczesne lata 80!) ZX Spectrum czy Commodore. Ale tutaj mamy jeszcze świetną grafikę i fabułę, dzięki czemu nie latamy jedynie dla pieniędzy. Fabuła jest zresztą motorem napędowym tej gry, ale i tak dla wielu najważniejsza będzie walka - a ta, dzięki realizmowi, jest po prostu świetna! Super i w ogóle! Niech się Freespace czy inny Alliance schowa - dopiero tutaj widać, co to znaczy walczyć w Przestrzeni!

Grafika

Klasa sama dla siebie! Z czymś w miarę porównywalnym mamy wprawdzie do czynienia we Freespace, ale I-War2 jest jednak, przynajmniej moim skromnym zdaniem, lepszy! Może to dlatego, że świetna grafika towarzyszy tu nie mniej świetnej zawartości... Hmm, nie mam pojęcia, ale fakt faktem, że gra mnie po prostu od pierwszego wejrzenia urzekła! Zresztą wystarczy popatrzeć na screeny, chociaż takie na przykład silniki korekcyjne i tak najlepiej wyglądają na żywo - naprawdę można się w tym zakochać!



takie drobiazgi (OK, dla kogo drobiazgi, dla tego drobiazgi, ale nie wnikajmy w szczegóły) jak prysznic... Słowem: jest i śmiesznie, i groźnie, a gra jako całość stanowi mieszankę, jak dla mnie, wybuchową! Zwłaszcza później, gdy mamy pod sobą kilka statków... Ale o tym pozwolę sobie pomilczeć, podobnie jak o przesiadaniu się na nowe statki, wybieraniu im uzbrojenia itp., itd.

Multizabawa

W końcu jest! Możliwości konfiguracji statku - takie jak w trybie solo (czyli ruszamy do boju





dokładnie tym, czym chcemy!), a potem albo na śmierć i życie między sobą, albo też wspólne wykonywanie misji. Na dobrą więc sprawę nic nowego, ale dzięki wielości opcji konfiguracyjnych oraz zastosowanej rzeczywistej fizyce lotu - cóż, dla mnie bomba! Fakt, że na początku jest ciężko (podobnie jak i w solo, ale tam przynajmniej nie spotykamy się od razu oko w oko z mistrzem - a przy grze w sieci jest to jak najbardziej możliwe!), ale jeśli tylko spotka się dwóch równych sobie - ech, jest po prostu bombowo!

Dźwięki

Trzymają poziom całości! Wystrzały, pracujące silniki, obrażenia odnoszone przez nasz statek - to wszystko nie tylko widać, ale i słychać! Gdyby tak mieć jeszcze odpowiednio drgający fotel... No, ale marzenia na bok! Muzyka też jest, ale nie przez cały czas - i chwała jej za to! Bo dzięki temu, kiedy już się pojawia (np. w momencie włączenia autopilota czy w czasie przerywników fabularnych), po prostu kopie! A smyczki - tia, aż chęć bierze na wybranie się do filharmonii! Ale to po prostu trzeba usłyszeć, bo opisać się nie da!

Han Solo

Jak to w trybie solo bywa - lata się, walczy, wykonuje kolejne zadania, znowu walczy, znowu lata... Nudy... Wróć! Żadnego nudzenia tu nie ma! Poszczególne zadania układają się w logiczny ciąg, a jakby tego było mało, podróż umilają nam sprzeczki pomiędzy członkami (i członkiniami) naszej załogi, którzy, jak na byłych więźniów przystało, sprzeczają się nawet o

▸Pozwól na stronę



Oficjalna, bardzo ładnie zrobiona strona. Newsy, scenariusz, relacje prasowe, linki, soundtrack z gry w MP3.

www.edgeofchaos.net

Joker recenzenta

Hmmm, może się wielu narażę, ale jeśli o mnie chodzi, jest to obecnie najlepszy symulator walki (i nie tylko! przecież ma się tu niemal pełną swobodę w lataniu po 16 układach!!!) w kosmosie. Po prostu klasa sama dla siebie! No, może jeszcze I-War (tia, do dzisiaj jego intro po prostu mnie kopie!), tudzież Freespace 2 czy Starlancer, ale jak dla mnie, stoją one niestety na z góry straconej pozycji! I to nie tylko dlatego, że urzekł mnie pierwowzór - tutejsze połączenie grafiki, realizmu i grywalności jest po prostu wzorowe i już!



▸I-War II: Edge of Chaos

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
Kosmiczny symulator	Particle Systems	Pentium II 300, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D zgodny z DirectX
Dystrybutor Infogrames/LEM	**Akcelerator** wymagany!	**Wymagania polecane** Pentium III 800, 128 MB RAM, CD-ROM x16, akcelerator 3D zgodny z DirectX z T&L
Strona WWW www.edgeofchaos.net		**Sprzęt testującego** W98SE PL, PII 366, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT 2 32 MB RAM
Jak działo aż dziw bierze, ale bez problemów!		**Opcje konfiguracyjne** 640 x 480 do 1600 x 1200, detale, wielkość tekstur, kompresja, cieniwanie, sprzetowy T&L, jakość oświetlenia

Komentarze redakcji:

Takasha - Perfekcyjna fizyka lotu i scenerie w 16 gwiezdnych systemach. To robi wrażenie.
Czarny Iwan - Z symulatorów kosmicznych lubię tylko Privateera, ale 30 rodzajów broni w I-War bardzo mi się podobało.
Yasiu - Wszystko byłoby w porządku, wygląda toto pięknie, oszałamia wyglądem i rozmachem. Tylko czy nie można by uprościć sterowania?
McDrive - Nie można by było! Przy tym realizmie lotu prościej się po prostu nie da! Zresztą - w czym tu można mieć problemy? Przecież bez problemu steruje się tymi samymi klawiszami, co np. we Freespace'ie!
StrangeOne - Właśnie! A dodatkowo dla zaawansowanych jest do odkrycia zupełnie nowy świat walki w próżni.

Z: Steel Soldiers



Jak to na wojence ładnie, kiedy robot z jeepa spadnie!

Identyfikacja



Oryginalny Z (tak, tak, nazwa składająca się z pojedynczej litery!) miał jedną wielką zaletę: ogromną dawkę humoru. No, może dwie, jeśli doliczyć do tego uproszczone zarządzanie surowcami (wystarczyło zdobyć flagę w centrum danego obszaru i gotowe - kredyty wpływały na nasze konto bez jakiegoś rozpraszającego budowania fabryk czy kopalni!). A sequel wnosi do tego jeszcze wspaniałą trójwymiarową grafikę (naprawdę wspaniałą!), utrzymując tamten absurdalny klimat i uproszczone surowce.

Nowinki

Niewiele... RTS-y są jednak takim gatunkiem, w którym wszystko już właściwie było... Ciągłemu doskonaleniu ulegają już chyba jedynie projekty jednostek i jakość grafiki, a Z: Steel Soldiers - poza humorem, pomysłem z walkami robotów i dość nietypowym rozwiązaniem kwestii surowców - właściwie niczym nie zaskakuje... A że i to było przecież w jego pierwszej części - cóż, miłośnicy nowości mogą się nieco zawieść, przynajmniej jeśli znają Z... Tylko czy nowości są synonimem dobrej gry? Bo w przypadku Z: SS na pewno nie!









Zastanawiałeś się, jak wyglądała bitwa pancerna pod Kurskiem? Być może właśnie tak...





odszukanie i anihilację (bo walczą tu ze sobą roboty, a czy te można zabić - hmmm, nie mi takie filozoficzne problema rozstrzygać...) VIP-a. Wierzcie mi - polowanie na takiego delikwenta dostarcza naprawdę wiele radości!

Grafika

Po prostu cudo! Nic dodać, nic ująć! Oko można tu zawiesić nie tylko na czadowo wyglądających jednostkach czy budowlach (że o efektach specjalnych nie wspomnę - ich próbki możecie podziwiać na screenach!), ale i wyglądzie samych plansz, na których toczymy boje. Po prostu arcydzieło!

Dźwięki

Hmmm, cóż można o nich napisać... Faceci są przecież wzrokowcami i większości z nich (z recenzentem włącznie) wystarcza, gdy dochodzące do nich dźwięki nie powodują skojarzeń na przykład z wizytami u dentysty tudzież koncertem na garnki kuchenne i wałek do ciasta. A Z: Steel Soldiers nie da się pod tym względem niczego zarzucić; a że nie wymyślono jeszcze sensownego sposobu drukowania muzyki - musicie mi uwierzyć na słowo.

Gra pojedyńcza

W naszym niewątpliwie pięknym kraju nadal podstawowy sposób katowania gier. Z: SS wychodzi jednak z niego obronną ręką. A w trakcie trzydziestu misji, jakie przyjdzie nam pokonać, trudno nie docenić wielkiego poczucia humoru, wymuszanej przez uproszczone zarządzanie surowcami szybkości rozgrywki (tu trzeba się rozwijać, inaczej się ginie!) oraz bardzo wymagającej (i chwała jej za to!) sztucznej inteligencji wrogów (potrafią się dostosowywać do naszych działań, a nie tylko bezmyślnie atakować!). Taaa, jest po prostu świetnie!

Multigra

A jakże, być musi i oczywiście jest. W dodatku ze znajomymi można się potykać na parę, może nie zupełnie nowych, ale i tak ciekawych sposobów. Jest oczywiście standardowa walka do ostatniej kropli krwi, ale równie dobrze jest się od czasu do czasu zabawić w niszczenie wrogiej bazy tudzież

Joker recenzenta

Dla miłośników strategii tytuł obowiązkowy! Nie jest może zbyt odkrywczy, bo w dziedzinie strategii czasu rzeczywistego (prawie) wszystko już niestety było, ale jeśli popatrzeć, w jaki sposób znane kawałki zostały tu wykorzystane - ciężko Stalowych Żołnierzy nie polubić. I to praktycznie od pierwszego wejrzenia, bo wyglądają świetnie, a że na wyglądzie się nie kończy - cóż, nie zobaczyć ich to po prostu grzech!



Pozwól na stronę



Oficjalna strona gry. Znajdziecie na niej patche, newsy, recenzje, opis bohaterów. Design strony jest bardzo oryginalny.

www.zsteelsoldiers.co.uk

Z: Steel Soldiers

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
RTS	Bitmap Brothers	Pentium II 266, 64 MB RAM, CD-ROM x4, akcelerator 3D zgodny z DirectX
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
LEM	wymagany!	Pentium II 450, 128 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
www.bitmap-brothers.co.uk		W98SE PL, PII 366, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT 2 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
problemów nie stwierdzono!		640 x 480 do 1152 x 864, zmiana formatu obrazu na panoramiczny, wielkość i format tekstur, odbicia, cienie

Komentarze redakcji:
Takasha - RTS, który zastąpi chyba mojego ulubionego Starcrafta.
Czarny Iwan - Obowiązkowa pozycja dla fanów strategii. Świetna grafika!
McDrive - Ale praktycznie zero nowości...
Allor - Tyle, że nowości nie są jednoznaczne z grywalnością, a tej tutaj jest pod dostatkiem!
Tim - Fakt! No i ten humor - można boki zrywać!

Microsoft Tra

Stoi na stacji lokomotywa





Kto tam?

O nowym symulatorze Microsoftu, który w dodatku nie miał nic wspólnego z samolotami, głośno było już na długo przed premierą. Ale czemu tu się dziwić, skoro przecież każdy chłopiec przynajmniej raz marzył, by zostać maszynistą. I to włączając w to tych dużych, którzy dorobili się i własnych pociech - taaaa, z tego się nie wyrasta, zresztą spytajcie swoich rodzicieli! A właśnie o pociągach Train Simulator traktuje, wypełniając tym samym jedną z luk, jakie w rozrywkowym oprogramowaniu dostępnym na PC występują!

Co nowego?

Na blaszaku praktycznie wszystko! No dobra, engine gry został w końcu zaczerpnięty z innych symulatorów Microsoftu, ale nie on jest tu najważniejszy, więc nie czepiajmy się szczegółów. W każdym bądź razie można się tu wcielić zarówno w maszynistę szybkobieżnych ekspresów pędzących po przedmieściach Tokio czy w okolicach Waszyngtonu, jak i poprowadzić w Alpach legendarny Orient Express czy czterdziestowagonowy transport ropy - do dyspozycji mamy bowiem sześć różnych tras w Japonii, Stanach i Europie oraz dziewięć lokomotyw. I jeszcze narzędzia edycyjne, dzięki którym można stworzyć własne lokomotywy, własne zadania i własne trasy - miodzio!

Grafika

Wymagająca. Przede wszystkim mocnego sprzętu. Można wprawdzie zmniejszyć rozdzielczość tudzież powyłączać detale, ale wiele się wtedy traci z otoczki gry - cóż, symulatory zawsze były względem sprzętu bardzo wymagające, a Train Simulator nie jest tutaj wyjątkiem. Dobrze chociaż, że jeden zbędny ruch dżojstikiem nie posyła nas korkociągiem do ziemi i drobne, zdarzające się od czasu do czasu przeskoki nie są w stanie popsuć przyjemności płynącej z gry. Chociaż lepiej, żeby ich oczywiście nie było, bo do pełnej iluzji płynność jest niestety niezbędna.

Dźwięki

Realistyczne! Fakt, że niekiedy można się do nich przyczepić, bo takie na przykład zwrotnice przejeżdżamy bezgłośnie, ale ogólnie rzecz biorąc źle nie jest! Stukot kół, jakieś tam tarcie metalu o metal, syk hamulców i odgłosy pracujących silników - wszystko to zostało zsamplowane z rzeczywistości i o fuszerce nie ma mowy! A że nie wszystkie przypadki uwzględniono... Cóż, Flight Simulator na swoją pozycję pracuje od piętnastu lat, a w wypadku Train Simulatora mamy do czynienia dopiero z pierwszym wejściem na scenę!

Han Solo

Sól ziemi, znaczy się Train Simulatora. Do wyboru mamy zarówno samouczki (niezbędne!), swobodne przejażdżki, jak i zadania. I to przeróżne! Od prowadzenia ekspresu (myślicie, że to takie proste, gdy rozkład napięty, a z trasy usuwane są skutki ostatniej wichury?), poprzez robotę maszynisty pociągów podmiejskich (przystanki co 800 metrów, mnóstwo pasażerów i nie mniej napięty rozkład), do fuchy szefa pociągu towarowego, który musi swoje miejsce pracy najpierw poskładać, a później jeszcze pamiętać, który



in Simulator

Szybcy i martwi



Elektrowóz pasażerski EP 06



Dwuczłonowy "BOLEK I LOLEK" lub "JAMNIK" służy do ciągnięcia wiekszych pociągów towarowych.



Elektrowóz pasażerski EP03



Ex Matejko wraz z EP 09 007 przed odjazdem z Krakowa do Warszawy



EU 07 na stacji warszawa Wschodnia wraz z pociągiem pospiesznym PODLASIE do Terespola



wagon gdzie odstawić. Na brak różnorodności narzekać więc nie można, a dzięki dodatkowym opcjom dotyczącym realizmu (np. konieczność potwierdzania co ileś tam sekund, że czuwamy - bo inaczej pociąg staje! - czy niemożność opuszczenia torowiska niezależnie od naszych wybryków) z tytułem tym miłe chwile przeżyć mogą nie tylko weterani spędzający całe dnie w lokomotywowniach.

Hon multi

Brak. Nie ma. Nie można. Nie da się. A szkoda, bo gdyby to połączyć z jakimś modułem kontroli ruchu, mogłoby być bardzo zabawnie! Może następnym razem...

Joker recenzenta

Nie da się ukryć, że na dłuższą metę nie jest to gra dla każdego. Premiuje bowiem nie tyle superszybki refleks czy koordynację oko-przycisk strzału, co spokój i umiejętności przewidywania. Że o odpowiedzialności i umiejętności długotrwałego skupiania się nie wspomnę, bo dwie godziny rozwożenia ludzi mogą wyprowadzić z równowagi praktycznie każdego! Na szczęście stan gry można w dowolnym momencie zachować, nie mamy także jakiejś ograniczonej liczby "żyć". Tutaj cała frajda polega na samoocenie i samokontroli - bo efektowne wypadki, choć na początku rajcują, dość szybko zaczynają się nudzić, a raczej niewielki sens ma kupowanie gry na parę jedynie godzin...

Pozwól na stronę



Na oficjalnej stronie gry znajdziecie ciekawe artykuły dotyczące m.in. historii kolei, jest też mnóstwo screenów dotyczących gry

www.microsoft.com/games/trainsim

Microsoft Train Simulator

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
symulator pociągów	Microsoft	PII 266 MHz, 32 MB RAM, akcelerator, Win 95/98/ME/2000
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
Microsoft	wymagany!	PII 350 MHz, 64 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
http://www.microsoft.com/games/trainsim/		W98SE PL, PII 366, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT 2 32 MB RAM
Jak działa		**Opcje konfiguracyjne**
zbyt wielu detali to się włączyć nie dało...		640 x 480 do 1280 x 1024, 16 lub 32 bit, poziomy detali, szczegółowość tekstur, odległość od horyzontu

Komentarze redakcji:

Takasha - Broń Boże uruchamiać tę grę wieczorną porą! Ani sie obejrzycie jak zastanie was ranek!
Czarny Iwan - Naprawdę fajna symulacja. Ciężko się oderwać.
Beowulf - Dla maniaków, ale co ciekawe "normalni" też zostaną zassani.
McDrive - Chyba, że wolą dwa kółka, a od czasu do czasu chcieli by kogoś na przykład wyprzedzić...
StrangeOne - Nie wspominając już o tym, że przecież trzymanie się rozkładu jazdy do najbardziej ekscytujących sposobów spędzania nie należy...



Tropico PL



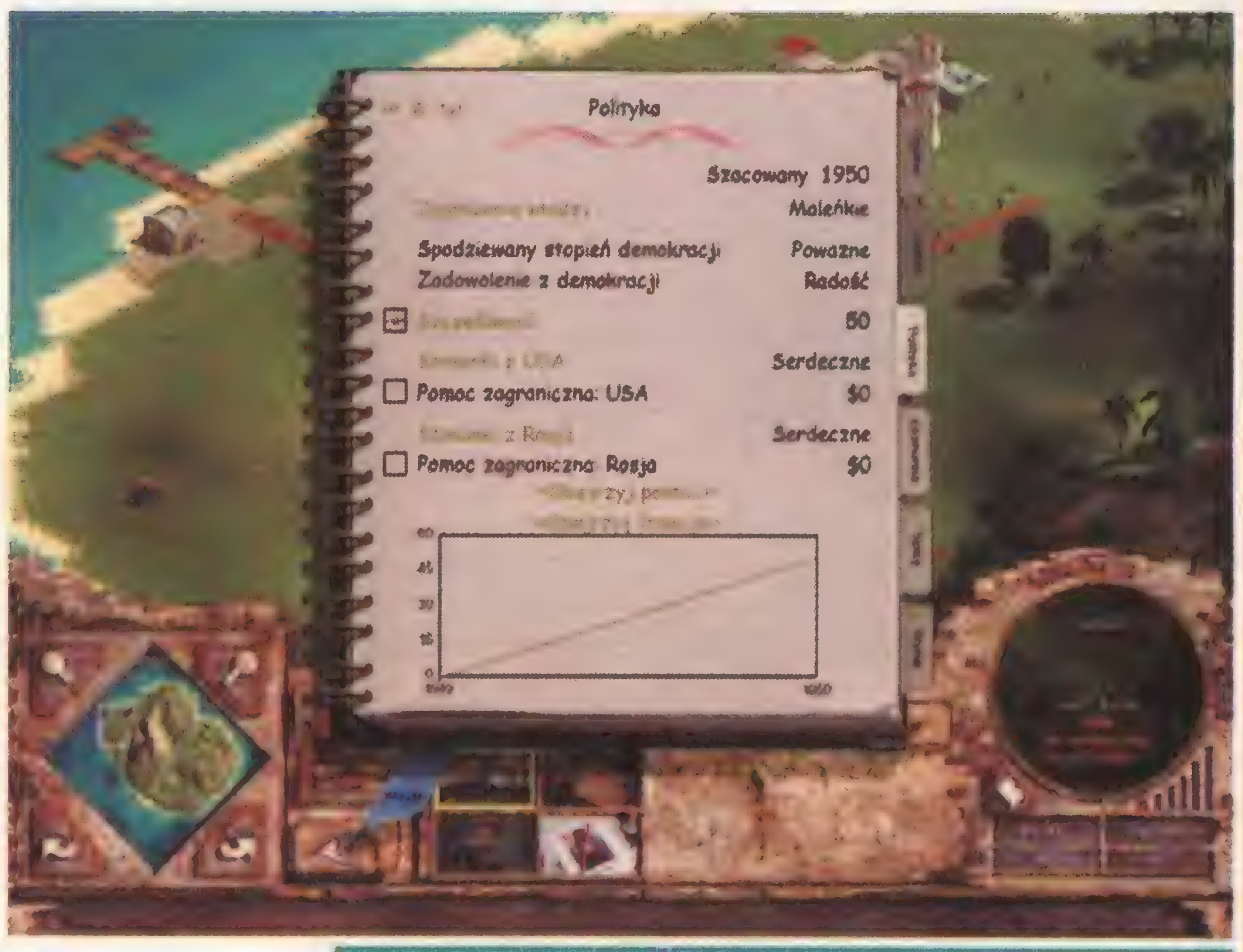


A kto to tu?

Tropico to gra ekonomiczna, która odwołuje się do najstarszych, sprawdzonych wzorców zawartych w Sim City. Coś pomiędzy Civilization i Rollercoaster Tycoon. Gracz dostaje odpowiedzialną społecznie i niebanalną rolę Prezydenta. Co prawda Prezydenta jedynie niewielkiej karaibskiej wysepki zagubionej gdzieś na oceanie,



Stany Zjednoczone i Rosja to dwa mocarstwa, z którymi należy utrzymywać serdeczne stosunki. Chyba nie chcesz, aby na twojej małej, słodkiej wyspece zainstalowano wyrzutnie broni nuklearnej?!



ale za to o niemal absolutnej i jak najbardziej realnej władzy. Gracz może wcielić się w role autentycznych postaci świata wielkiej polityki, np. Fidela Castro, Manuela Noriegę, Augusto Pinocheta czy nawet Lou Begi. Każdy z głównych bohaterów ma inny charakter i umiejętności, co wpływa na to, jaki będzie efekt jego rządów. Warto przeczytać życiorysy kandydatów, aby lepiej poznać ich możliwości. Gra kończy się, gdy gracz traci władzę.



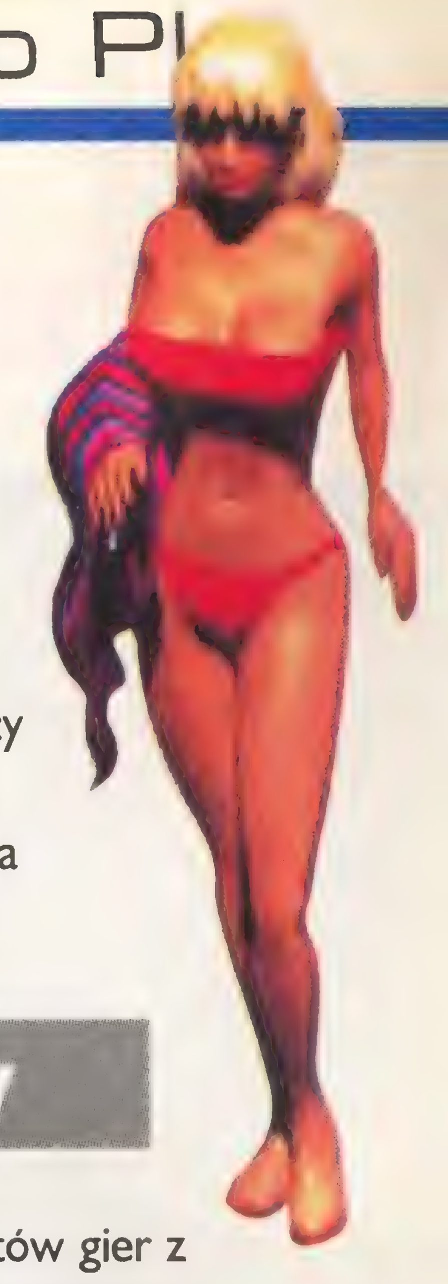
Grafika

Do stworzenia "bananowej republiki" wykorzystano engin z Railroad Tycoon 2. Jest jednak znacznie ulepszony. Dostępne rozdzielczości to: 640 x 480, 800 x 600, 1024 x 600, 1280 x 1024 oraz 1600 x 1200. System przeskalowuje wszystkie elementy interfejsu do właściwej rozdzielczości (interfejs jest renderowany w rozdzielczości 3200 x 2400), dzięki czemu giera wygląda nieźle w każdej rozdzielczości, ale z większą ilością szczegółów na wyższych rozdzielczościach. Elementy interfejsu są proporcjonalne w każdym ustawieniu, a nie tak jak w wielu innych grach, gdzie przy wysokich rozdzielczościach ciężko wyczytać rzeczy na ekranie. Widoki będą podobne jak w RRT2, ale z siedmioma poziomami zbliżenia oraz możliwością obracania mapy o 90 stopni w obie strony.

Oczywiście Tropico obsługuje też dopalacze. Dzięki temu dostępne są takie efekty i bajery, jak alpha blending, anti-aliasing, trójwymiarowe obiekty, animacje ludzi i wiele, wiele innych.

Echo i inne dźwięki

Tło muzyczne to muzyka w klimatach latynoskich. Relaksujące, wesołe rytmy, przenoszące myślami na gorącą plażę na małej tropikalnej wysepce, gdzie siedzi się w cieniu palm z drinkiem w ręku. Przy takiej muzie wszelkie niepowodzenia przyjmuje się z uśmiechem na twarzy. Bardzo dobre wrażenie sprawia także narrator mówiący z silnym latynoamerykańskim akcentem. Za każdym razem gdy wypowiada słowo "presidente", można dostać kolki ze śmiechu. Poczujesz się jak szef kartelu narkotykowego w Kolumbii. Również pozostałe dźwięki brzmią nieźle, może poza odgłosem pracujących buldożerów. Drażnią one uszy dość nieprzyjemnie.



Coś podobnego

Civilization
Starożytny klasyk. Tworzysz podstawy cywilizacji, by ostatecznie wyruszyć ku gwiazdom.

Rollercoaster Tycoon
Park rozrywki. Kuzyn świetnego Theme Park. Cała masa diabelnie skomplikowanych kolejek.



Oto Pałac Prezydencki w całej krasie. Niestety w wyposażeniu podstawowym zabrakło Pierwszej Damy ;-)



Tryb multi

W Tropico nie ma kampanii i trybu multiplayer. Są za to opracowane scenariusze (np. Kuba 1959). Można grać w losowe scenariusze. Przeciwnicy są masą wrogo nastawionych rebeliantów i nie ma wśród nich osobowości na miarę twojej.

Wielkie Oko Patrzy

Tropico złożono z najlepszych elementów gier z rodziny Sim, co słychać, widać i czuć. Grywalnością i kilkoma ciekawymi pomysłami przerasta protoplastę, nadrabia brak oryginalności i jest - zdaje się - najlepszym simem od czasów Sim City. Fani ekonomicznych symulacji muszą zagrać, a pozostali też powinni spróbować, jak to jest pełnić stanowisko dyktatora "bananowej republiki".

▶Pozwól na stronę



Dużo niezbędnych Dyktatorowi danych. Cheaty, faq, charakterystyki postaci, budynków. Scenariusze, forum dyskusyjne i wiele, wiele więcej. Niezła zabawa!

www.tropico.pl

Wyskocz na solo!

Jako świeżo upieczony dyktator musisz zadbać o to, aby mieszkańcy mieli żywności, mieszkania, miejsca pracy oraz świadczenia socjalne, jak opieka zdrowotna, a nawet rozrywkę i religię. Zawsze zagrażają ci rebelianci, którzy pojawiają się, gdy społeczeństwo jest niezadowolone. Wówczas tylko silne wojsko może uchronić dyktatora przed losem Mussoliniego. Równie istotny jest stan kasy państwa, eksport, import, dochody z turystyki. Bez pieniędzy nie da się budować domów, restauracji, budynków państwowych. Jeśli będziesz zręcznym politykiem, uda ci się nawet założyć konto w banku szwajcarskim z pieniążkami na czarną godzinę. Wzoruj się na Generale Franco, a wszystko będzie dobrze.



Emerytura... Czas spokojnej starości, kiedy można spędzać całe dnie na kuśtykaniu po okolicy i podziwianiu widoków...

▶Tropico PL

Gatunek	Producent	Wymagania minimalne
RPG EKONOMICZNA	PopTop Software	P 200, 32 MB RAM, 2xCD, karta dźwiękowa
Dystrybutor	**Akcelerator**	**Wymagania polecane**
Play It	wskazany	P 366, 64 MB RAM
Strona WWW		**Sprzęt testującego**
tropico.godgames.com		W98SE PL, PII 566, 256 MB RAM, DVD-ROM x6, DirectX 8.0a, TNT 2 32 MB RAM
Jak działo		**Opcje konfiguracyjne**
gra śmigała aż miło		rozdzielczości od 640 x 480 do 1600 x 1200

Komentarze redakcji:

Takasha - Kolejny Sim, mimo wszystko.

Czarny Iwan - Takie Cast Away, jednak tu samotność ma inny wymiar. Jesteś sam na szczycie władzy, mniam, mniam!

Beowulf - Nie mogłem się oderwać. Ekstra giera.

Allor - Jak ktoś ma zapędy dyktatorskie, będzie wniebowzięty! Zwłaszcza jak mu się poddanie zbuntują.

McDrive - Od razu zbuntują... Można ich przecież otoczyć ojcowską opieką, zastąpić rodziców i... fakt, raczej się zbuntują, w końcu nie na tym bycie dyktatorem polega, by jeszcze komuś miało być dobrze!

Tim - E, i tak najlepszy jest z tego wszystkiego dodawany w pudełku shaker! Zresztą możecie go wygrać w naszym konkursie, a zapewniam - wygląda bardzo sexy!

Za darmo w tropiki!

5 "biletów" do rozdania :)



TROPICO

Play It przygotował polską wersję językową Tropico. Pudełko z grą jest niepokojąco ciężkie, bowiem w środku znalazło się kila świetnych prezentów, które zapakował polski dystrybutor. Listę skarbów rozpoczyna kolorowa podkładka pod myszkę. Znajdziecie też dodatkową płytę z gorącymi rytmami latynoskiej muzyki oraz bonusowymi misjami. Dla zwolenników mocniejszych akcentów przygotowano zaś shaker do drinków. Latynoskie rytmy i ogień w żyłach świetnie do siebie pasują!

Prawdziwa La Bamba dopiero teraz! Do rozlosowania jest pięć - jeszcze ciepłych - zestawów Tropico PL.

Wystarczy, że odpowiesz na poniższe pięć pytań, by wziąć udział w losowaniu.

1. Gdzie umiejscowiona jest akcja gry?
2. Jak ma na imię Castro?
3. W jakiej części świata znajduje się Zatoka Świń?
4. Jaki stanowisko w Tropico piastuje gracz?
5. W jakim kraju dyktatorem był Garcia Anastasio Somoza?

Nagrody rozlosujemy wśród osób, które do 1 wrześ nia przyślą na adres redakcji kartkę pocztową z odpowiedzią na pytanie i kuponem konkursowym. Na karcie musi znaleźć się dopisek: Konkurs Tropico. Action Plus.



Konkurs Tropiko

Tropico

Porady strategiczno-polityczne

Zostanie dyktatorem maleńkiej tropikalnej wysepki mogłoby się komuś wydać spełnieniem wszystkich marzeń. Przypomina to nieco sytuację z pewnej noweli Lema, kiedy to dwaj sławni konstrukcjoniści stworzyli wygnanemu władcy, Eksyliuszowi, miniaturowy świat do rządzenia. Dostajesz piękny kawałek ziemi, władzę i kochający władzę naród - ale dość szybko się przekonasz, że do utrzymania tej miłości będą ci potrzebne krew, pot i łzy... I to, niestety, twoje! Dyktator musi dbać o potrzeby swego ludu, dbać o to, by był syty, zdrowy, zadowolony - a do tego trzeba nie tylko chleba, ale i igrzysk.

Gdyby ktoś chciał opisać grę Tropico za pomocą najmniejszej liczby słów, mógłby rzec, że jest to gra strategiczno-budowlana. Stawiasz budowle, wprowadzasz do nich najrozmaitsze udoskonalenia... ale grubo byłby się pomylił ten, co uznałby, że to wszystko. Trzeba ci będzie prowadzić niezwykle zawiłą działalność polityczną, wsadzać ludzi do aresztu, operować przekupstwem, zwalczać opozycję, lawirować pomiędzy Stanami a Rosją, a przede wszystkim przy pomocy "bananów wyborczych" ustawiać odpowiednio wybory (jeżeli je przegrasz, zostaniesz wyrzucony z gry szybciej, niż wprawny bramkarz wyrzuca z agencji towarzyskiej awanturującego się podpilca).



Każda z map ogranicza się do 500 osobników, liczba ich rośnie powoli i prawdopodobnie stracisz sporą ich część podczas rozgrywki. Każdy z tych 500 drabów ma własne imię i osobowość - nie da się ich traktować en masse. Ważną też rolę będzie odgrywała polityka - możesz postawić na kapitalistów, budując wiele rozmaitych budowli, ale jest to broń obosieczna - robotnicy to znakomity materiał rekrutacyjny dla komuchów. Jeśli zaczniesz "znikać" ludzie i twoje partie religijne stracą na poparciu, spadnie też ogólny stopień szacunku dla twojej wyspy. Tropico to po prostu ZABAWA.

Zacznijmy od budynków. Musisz je wznosić, by twoi poddani mieli gdzie podziewać tyłki. Bez odpowiedniego wsparcia twoi mieszkańcy będą budować mizerne chatynki, co oczywiście nie wzbudzi w nich entuzjazmu. Niski szacunek, jakim obdarzą cię poddani, może w nich wywołać chęć





przewrotu. Możesz więc budować szałasy (te właściwie obywatele budują sami). Kampingi (bunkhouse) są tanie w budowie, ale też i trudno żądać więcej niż 2 $ za wynajęcie i głównie w rejonie atrakcyjnym turystycznie - ale nie buduj ich tam za wielu, bo obniżysz ceny. Obsługa jednak kosztuje - trzeba je obsługiwać jak kamieniczki czynszowe. Wiejskie chatki (nieco droższe, ale przynoszące dochody w postaci czynszu, i budowane w dwu odmianach), domki dla nieco zamożniejszych obywateli (droższe, w trzech odmianach), bez obsługi, ale przynoszące nieco wyższe czynsze. Domki luksusowe wymagają dostarczenia elektryczności (2 MW). Są dość drogie, więc stać na nie tylko elitę społeczną. Możesz też budować kamienice czynszowe (bloki), dość kosztowne, ale dochodowe i dające zatrudnienie obsłudze. W jednej można pomieścić do 12 rodzin.

Istnieją dwa sposoby obsługi tych budynków: stała załoga remontowa - droższa, ale pozwalająca na dłuższe utrzymanie budynku w dobrym stanie, i grupa awaryjna - sposób tańszy, ale jakość mieszkań jest gorsza. Nie powinieneś w tych budynkach osadzać lepiej sytuowanych obywateli - w blokach czynszowych pakuj rolników, robotników najemnych, woźniców, tragarzy i taką tam swołocz. Ustal opłaty na poziomie 5 $, choć możesz postawić jeden i niech się osiedlą w nim bezdomni - lepiej ich mieć w jednym miejscu.

Apartamenty to już dość kosztowna rzecz, są przeznaczone dla średniej klasy - nauczycieli, żołnierzy i urzędasów. Koszt 5000 $ zwraca się dość długo, bo od średniaków trudno wydusić więcej niż 8 $. Może tu się pomieścić 6 rodzin.

Budynki przemysłowe

Te opłacają się bardziej, przynoszą wyższe zyski i jeśli zdecydujesz się na drogę drapieżnego kapitalizmu, to im więcej ich masz, tym lepiej dla ciebie.

Możesz więc budować tartak, fabrykę konserw, fabrykę cygar (O piękna Carmen, jakże kocham cię! Ja ciebie nie, odp... się!), fabrykę biżuterii lub gorzelnię rumu. Wszystkie możesz nieco usprawniać, co kosztuje, ale zwiększa zyski. Robotnicy muszą być odpowiednio wykwalifikowani, możesz im zwiększać godziny pracy, wyciskając z nich ostatnie poty, ale uważaj, bo zaczną się wkurzać. Na dodatek powinieneś zdecydować, co właściwie chcesz robić na swojej wyspie, bo smród wędzonych ryb może zniechęcić turystów. Płać robolom w miarę dobrze - ok. 30 $ miesięcznie. Zbytni rozwój przemysłu psuje walory turystyczne wysepki. Sęk w tym, że do niektórych zakładów przemysłowych potrzebni są robotnicy wyszkoleni. Dość opłacalne są fabryki cygar. Co prawda najlepsze są fabryki biżuterii przynoszące dochód 2500 - 3000 $. Potrzebne jest jednak do tego złoto... więc w razie czego zbuduj kopalnię złota, rozwijając w ten sposób ekonomię. Robotnikom płać po 30 $. Bardzo przydatna jest też gorzelnia rumu. Nie da się jej jednak zbudować bez dodatkowych zgniatarek - i oczywiście trzeba mieć zasilanie (15 MW). Nie zmuszaj robotników do nadmiernego wysiłku, bo się wkurzą. Postaraj się o uruchomienie rumu korzennego (o 15% droższego od zwykłego rumu) - maszynę do miażdżenia trzcinowej pulpy, która podnosi produkcję o 20 %.





Dodatkowo produkcja gorzały podnosi twoją reputację (tylko się przypadkiem nie wpakuj w pułapkę prohibicji). Ponadto sprzyja zwiększeniu dochodów z knajp i nocnych klubów. Robolom płać po 30 $.

Nie wolno ci jednak zapominać o rolnictwie i wydobyciu minerałów. Możesz rozwijać rolnictwo (farmy - produkują żywność dla obywateli) lub gospodarstwa hodowlane (te skupiają swoją działalność na robieniu pieniędzy). Dla niektórych zakładów przemysłowych potrzebne są kopalnie (nie da się robić biżuterii bez złota). Farma może produkować kukurydzę, ananasy, trzcinę cukrową (bez której nie masz co marzyć o produkcji rumu), papaję i kawę. Jako opcje masz tytoń i pszenicę. Co prawda z tytoniu bimbru się pędzić nie da, ale z pszenicy i owszem...

Załoga farmy to 4 osoby, które mogą wyżywić mniej więcej 30 ludzi. Powinieneś przyjąć jako zasadę, że gdy liczebność twej wyspy wzrasta o 40 osób, budujesz kolejna farmę. Płać kmieciom po 10 dolców (za cukier i tytoń płać po 15).

Gospodarstwo (hodowla)

Można je udoskonalić, przekształcając na przykład (kosztem 2000 zielonych) fabrykę konserw. Poprawia to jakość produkcji ryb, ananasów i kawy. Można też zająć się wyłącznie hodowlą bydła albo owiec. Załoga - dwu kmiotków. Wędzone mięso jest warte o 20% więcej niż zwykłe. Rancze może wyżywić 20 ludzi. Płacimy zwykle po 10 dolców.

Przystań rybacka - dość kosztowna (3000 $) i trzeba ją zbudować na brzegu (ta gra zaskakuje rewelacyjnymi pomysłami!). Można ją wykorzystać do połowów, ale można też pozbywać się w niej śmieci - jeżeli zbuduje się oczyszczalnię ścieków. Oczyszczalnia podnosi koszty, ale w sumie się opłaca, podnosząc walory turystyczne wysepki. Co prawda można wszystko wywalać z powrotem do morza - ale wtedy będzie gorzej z turystami. Rybolcom płać po 10 $ - i tak niech zostanie.

Jednym z bogactw twej wyspy są egzotyczne gatunki drzew, które można z korzyścią sprzedać. Trzeba tylko założyć obóz drwali. Nie jest drogi - zalecamy wyrąb selektywny - drwale będą musieli łazić trochę dalej, ale sporo drzew zostanie, nie niszcząc piękna krajobrazu. Do obozu drwali dobrze jest dodać instytut sadownictwa i skład narzędzi (ten ostatni podnosi skuteczność pracy o 40%). Na jeden tartak potrzebne są zwykle dwa obozy drwali, w przeciwnym razie będą albo przestoje w tartaku, albo zaczną się byczyć drwale. Płać drwalom po 15 $.

Kopalnie są dość kosztowne, ale się bez nich nie obejdzie. Możesz kopać złoto, żelazo, boksyty (jeśli masz sporo elektryczności to wytopisz z nich aluminium). Załoga kopalni to 8 górników. Udoskonaleniami kopalni są kruszarka (30% więcej boksytów), sortownik (wzrasta o 20% wydobycie złota) i czujnik metali (wzrasta o 40% wydobycie żelaza). Kopalnie są głównym źródłem sukcesów ekonomicznych (obok turystyki), więc jeżeli ich nie będziesz miał, wkurzą się na ciebie kapitaliści. Płać górnikom po 15 zielonych.

Drugim źródłem dochodu jest turystyka - niestety, trzeba w nią władować sporo dżadżków, zanim zacznie przynosić dochody. Daje też zatrudnienie miejscowym obibokom. Do rozwinięcia turystyki musisz budować domki.

Bungalow - tani jak barszcz (400 $). Może się w nim pomieścić jedna rodzina turystów. Możesz ustalić opłaty auto (wtedy masz dochód rzędu 50-100 dolców) albo sam narzucić cenę. Bungalowy w zasadzie buduj na plażach.

Tani hotel - koszt 3000, obsługa składa się z dwóch służących. Można w nim upchać 10 rodzin turystów. Innymi źródłami dochodu mogą być hotel zwykły (dla przedstawicieli klasy średniej), luksusowy (z liczniejszą obsługą), baseny, plaże, tężnie (przy hotelach), miejsca widokowe, wykopaliska archeologiczne (ciekaw jestem, jak się organizuje eksponaty) z obsługą dwu profesorów (którzy kierują pracą turystów) i sklepy z pamiątkami (przy hotelach).

Twój lud potrzebuje nie tylko chleba, ale i igrzysk. Nie wytrzymają dłużej niż pięć lat, potem zaczną się skarżyć, że nie mają gdzie zalać (ani umoczyć) pały. Nawet jeżeli masz fundusze, by wznieść coś lepszego niż zwykły pub, postaw choć jeden, bo ludzie niekiedy lubią się zabawić bez ograniczeń, jakie narzucają bardziej wytworne lokale rozrywkowe. Poza pubami możesz budować nocne kluby, restauracje (zwykłe i luksusowe), kompleksy sportowe, kasyna i lokale kabaretowe. W lokalach rozrywkowych możesz narzucać standardy typu frak (co prawda wtedy będą z nich korzystać jedynie turyści) albo pozwalać na wejście niemal "saute". Lokale rozrywkowe dostarczają pracy twoim obywatelom. W kompleksach sportowych możesz pozwalać na sprzedaż napojów mniej lub bardziej wyskokowych (co prawda sprzyja to nieco wzrostowi przestępczości i odstrasza abstynentów). Bardzo dochodowe są kasyna, w których możesz ustawiać "jednorękich bandytów" lub stoły do gier karcianych.

Trzeba ci też pamiętać o infrastrukturze: porty (zwykłe, towarowe i przystanie dla jachtów), lotniska, biura transportowe, biura projektowe, elektrownie (bez nich w ogóle nie ma co myśleć o niemal wszystkich wymienionych poprzednio budowlach), stacje transformatorowe (przekaźniki napięcia) i banki.

Nie wolno ci zapomnieć o budynkach rządowych. Takimi są pałac prezydencki, Departament Stanu, posterunki policji, wartownie, arsenały i biura imigracyjne. W tym momencie pojawia się różnica pomiędzy Tropico a innymi grami "rozwojowymi", ponieważ w ministerstwie powinieneś podjąć decyzję, jaką politykę chcesz prowadzić - neutralną, prorosyjską czy proamerykańską. Do budowli państwowych należą też wydawnictwa (siedziby gazet), stacje radiowe i stacje TV. Trzeba tu zachować konsekwencję - ciężko prowadzić politykę prorosyjską i jednocześnie wydawać dziennik typu "Słowo Boże", trzeba zachować konsekwencję.

Nie należy też zapominać o budynkach użyteczności publicznej. Są nimi kliniki, szpitale, kościoły i katedry, a także szkoły (szkoły średnie i uniwersytety - bez których nie ma mowy o np. klinikach) i hale targowe.

Bardzo ważnym czynnikiem, o którym musisz pamiętać, są ludzie zamieszkujący twoją wyspę. Są wśród nich niewykształceni (farmer, robotnik, górnik, tragarz-doker, drwal, rybak, pokojówka, tancerka, kucharz, barman lub opiekun. Traktuj ludzi dobrze albo źle (jak wolisz), choć, w tym drugim przypadku przygotuj się na dodatkowe wydatki (wojsko i policja).

Pracownicy wykształceni (szkoła średnia) to żołnierz, policjant, sportowiec, ksiądz, szef kasyna, nauczycielka, urzędniczka. Pracują w przemyśle, są też użyteczni w wojsku. Ludzie z wyższym wykształceniem to intelektualiści (generał, biskup, profesor, bankier, inżynier, doktor, dziennikarz). Są też tacy, których ciężko zakwalifikować do jakiejkolwiek z wyżej wymienionych kategorii: niezamożny turysta, bogaty turysta, rebeliant, student, bezrobotny, emeryt... i tak dalej. Bogaci turyści przylatują samolotami i nie zatrzymują się w tanich hotelach, więc trzeba im zapewnić odpowiednie przyjęcie. Bezrobotni się pojawią, kiedy nie będziesz miał ich gdzie zatrudnić. Renciści właściwie nie nadają się do niczego, a buntowników trzeba oczywiście tępić.

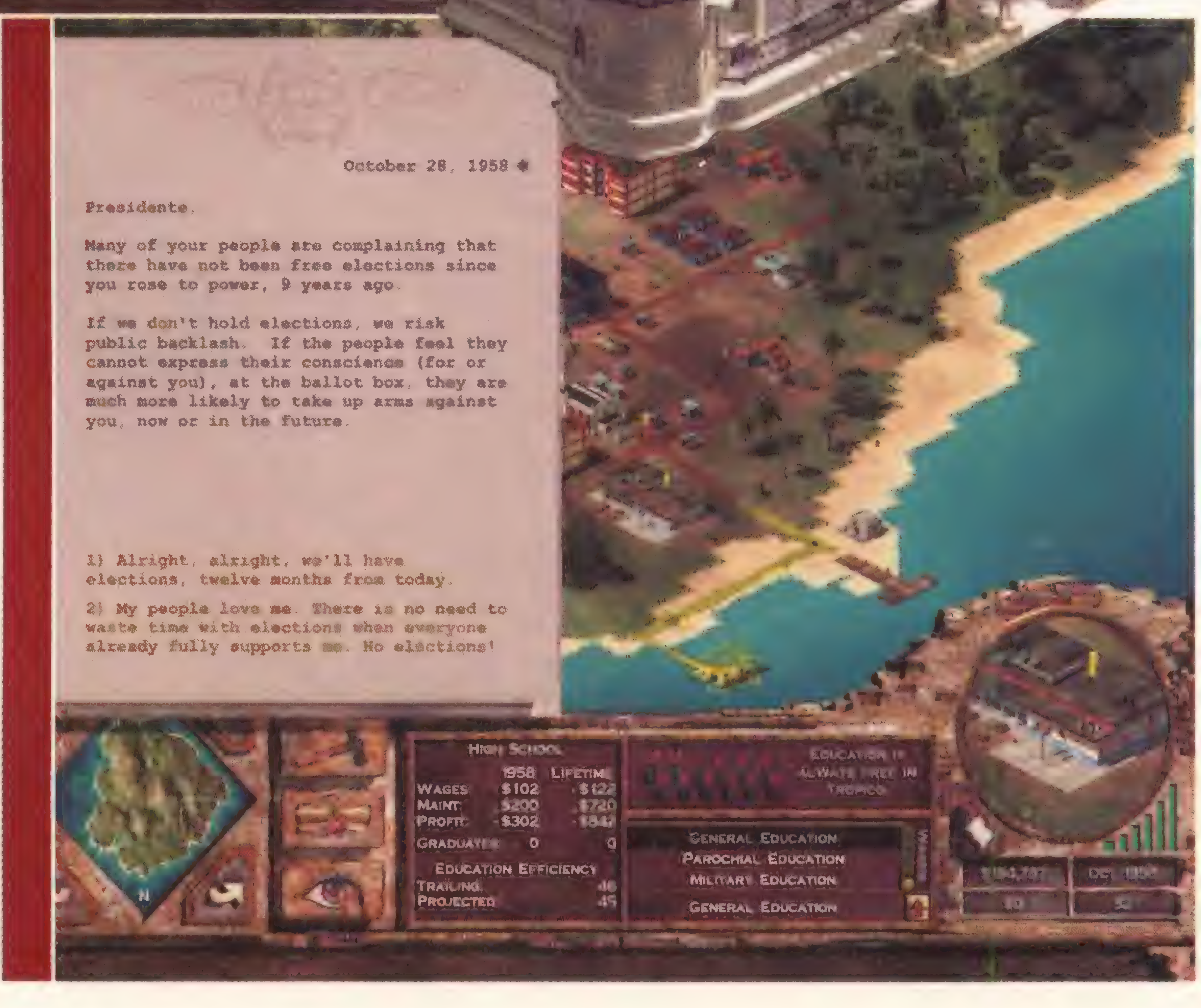
Ogólne strategie

Te podzieliliśmy na sztuczki: skuteczne na początku gry, użyteczne nieco później i takie, które lepiej zachować w rękawie.

1. Wykorzystuj priorytety konstrukcyjne. Wydawszy rozkaz budowy, możesz jej nadać wysoki, zwykły lub niski priorytet. Twoi robole zaczną oczywiście od tych najważniejszych, a potem zabiorą się za te mniej ważne. Można je tak poustawiać, by nie tracili czasu i się nie byczyli - dobrze jest tylko przedtem połączyć je siecią porządnych dróg.

2. Upewnij się, że wygrasz każdą elekcję. Spójrzmy prawdzie w oczy - odmawianie ludziom prawa do elekcji sprawia, że zaczynają cię nienawidzić... a przegranie jednej elekcji może stać się przyczyną całego łańcucha klęsk. Mając to na uwadze staraj się, by wybory były częste - i byś je stale wygrywał. Kiedy zgodzisz się na wybory w ciągu 12 miesięcy, zobaczysz graf przedstawiający poparcie dla ciebie i twojego przeciwnika. Tuż przed wyborami możesz je wstępnie ustawić (kosztem pewnej utraty szacunku poddanych) albo wygrać je dzięki całorocznej działalności uszczęśliwiającej ludzi (koszt znacznie wyższy niż przekupstwo komisji wyborczych).

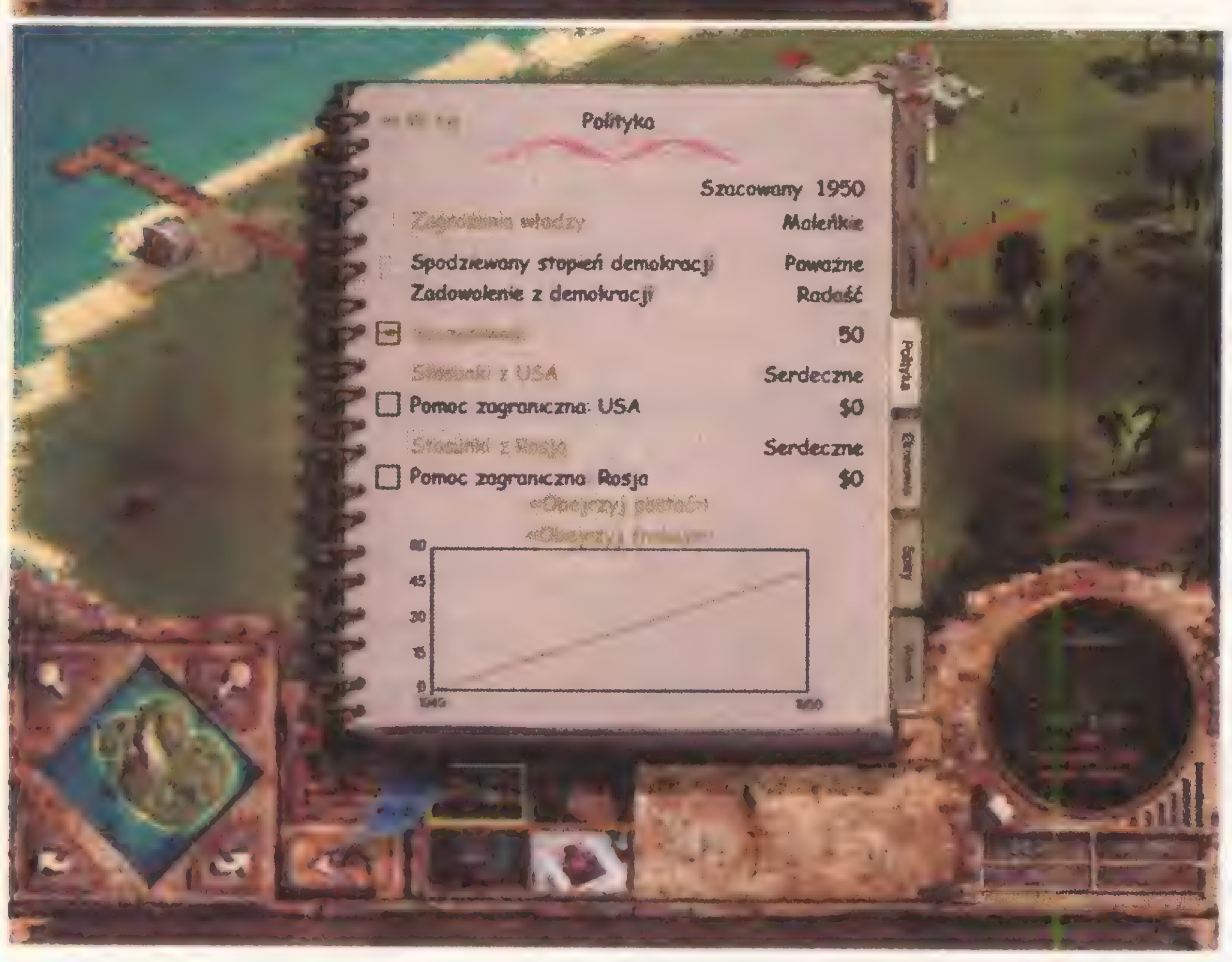




Jak uszczęśliwić ludzi? Organizować im święta (Mardu Gras), igrzyska (Pan-Caribbean Games), obniżać koszty transportu, zaprosić papieża i przede wszystkim dbać o ich żołądki. Znaczy, dobrze płacić. Jeżeli to nie skutkuje, zawsze możesz aresztować kilku przeciwników politycznych lub nawet... hm... wyeliminować przeciwnika politycznego tuż przed wyborami.

Od czasy do czasu dokonuj podwyżek płac - niewielkich, ale staraj się trafić przed wyborami. Dbaj też o to, by mieszkańcy mieli lepsze chatki -





są zadowoleni, a podatki i czynsze i tak lecą na twoje konto. Pamiętaj, że kopalnie są niezbędne dla rozwoju przemysłu, ale fatalnie wpływają na rolnictwo i turystykę.

Wczesne stadium gry

Drogi są bardzo ważne dla rozwoju wyspy, ponieważ twoi obywatele poruszają się niemal dwakroć szybciej po bruku. Trzeba ci więc wybrać, co budować - drogi czy budynki. Postaraj się też nie zbliżać z drogami do farm, bo stracisz część gruntów uprawnych, a woźnice i tak znajdą drogę. Nie przejmuj się skargami (wystarczy, że się nie będą buntowali i będą cię ponownie wybierali), nie trać na nich grosza, o ile ekonomia jest stabilna. Jeżeli masz nadmiar gotówki, możesz im zrobić jakąś niewielką przyjemność.

Na wczesnym stadium rozwoju największe dochody przynosi rolnictwo, ale pamiętaj o zakładach przemysłowych (najlepiej gorzelnie, wędzarnie itp.). Pamiętaj, by ustawiać je w pobliżu farm. Transportuj powozami (woźnice są skuteczniejsi niż zwykli robole). Pamiętaj też o tym, że nieopodal powinien być port. Jeżeli port jest za daleko, postaw bliżej drugi.

Utrwaliwszy rządy, skup się na kilku ważnych sprawach. Po pierwsze - bądź uprzejmy zauważyć, że na dłuższą metę lepsi są wykształceni pracownicy (co prawda jest z tym pewien problem, bo ludzie sami uczyć się nie lubią). Po prostu zbuduj jednocześnie wyższą uczelnię i kilka fabryk, a potem poczekaj, aż robotnicy pojmą korzyści wynikające z wykształcenia (wyższe zarobki!). Wprawdzie wykształcenia nie zdobywa się migiem, trochę więc będziesz musiał zainwestować. Możesz też spróbować sprowadzić ich z zagranicy (ustawiając odpowiednio Biuro Imigracyjne).

Trzeba ci też pamiętać o tym, że turyści lubią rozrywkę. Problem w tym, że zanim zaczniesz budować pułapki na turystów, musisz zdecydować, gdzie zacząć wyrąb drzew - żeby powiązać jedno z drugim. Jeżeli, na przykład, zbudujesz hotel - niewiele zarobisz, jak turyści nie będą mieli atrakcji. Jeśli skupisz się na atrakcjach, też niewiele zyskasz, bo ludzie nie będą mieli gdzie nocować... i tak dalej.

Trzeba ci zatem wybrać miejsce na rejon turystyczny, wybrać budynki, uczynić z nich priorytety budowlane i utrzymywać taki stan, dopóki nie będzie gotów w - powiedzmy - 90%, a potem możesz obniżyć priorytet i zająć się innymi budynkami. Przed ukończeniem hotelu zaplanuj kilka atrakcji turystycznych (niech mają przynajmniej dwie lub trzy - żeby im się nie znudził pobyt). Najlepszych (tych z najgrubszymi portfelami) turystów możesz ściągnąć tylko poprzez lotniska.

Sęk w tym, że lotniska trzeba bardzo długo budować (im większe lotnisko, tym dłużej je budują). Jeżeli zamierzasz zostać magnatem turystyki, musisz dość wcześnie zacząć budować. Idealną lokalizacją jest płaski plac w pobliżu sporej ilości drzew. Tak czy owak budowa może trwać do 30 lat. Jeżeli zależy ci na szybszym zwrocie włożonych pieniędzy, spróbuj zbudować przystań jachtową, ale w ten sposób ściągniesz nieco "tańszych" turystów.

Pod koniec gry

Kiedy lekarze zaczynają przebąkiwać coś o emeryturze, dobrze jest zadbać o upiększanie miejsca. Chodzi o to, że twoi pracownicy (ci z wyższym wykształceniem) i bogatsi turyści lubią miejsca wyglądające ładnie. Zbuduj więc dla nich pomniki, fontanny, zadbaj też o niski poziom przestępczości i zanieczyszczeń. Dobrze jest postarać się też o to, by rejon przeznaczony dla turystów był... eee... wydzielony. Przecież nie muszą łazić po całej wyspie.

Gdy już będziesz się szykował do emerytury, postaraj się uszczęśliwić ludzi. Wydaj kilka przyjaznych ludziom zarządzeń (lepsze pensje, obniżenie podatków, podnieś normy zanieczyszczeń) itp. Możesz też zorganizować igrzyska, Mardi Gras, wizytę papieża lub coś w tym guście.

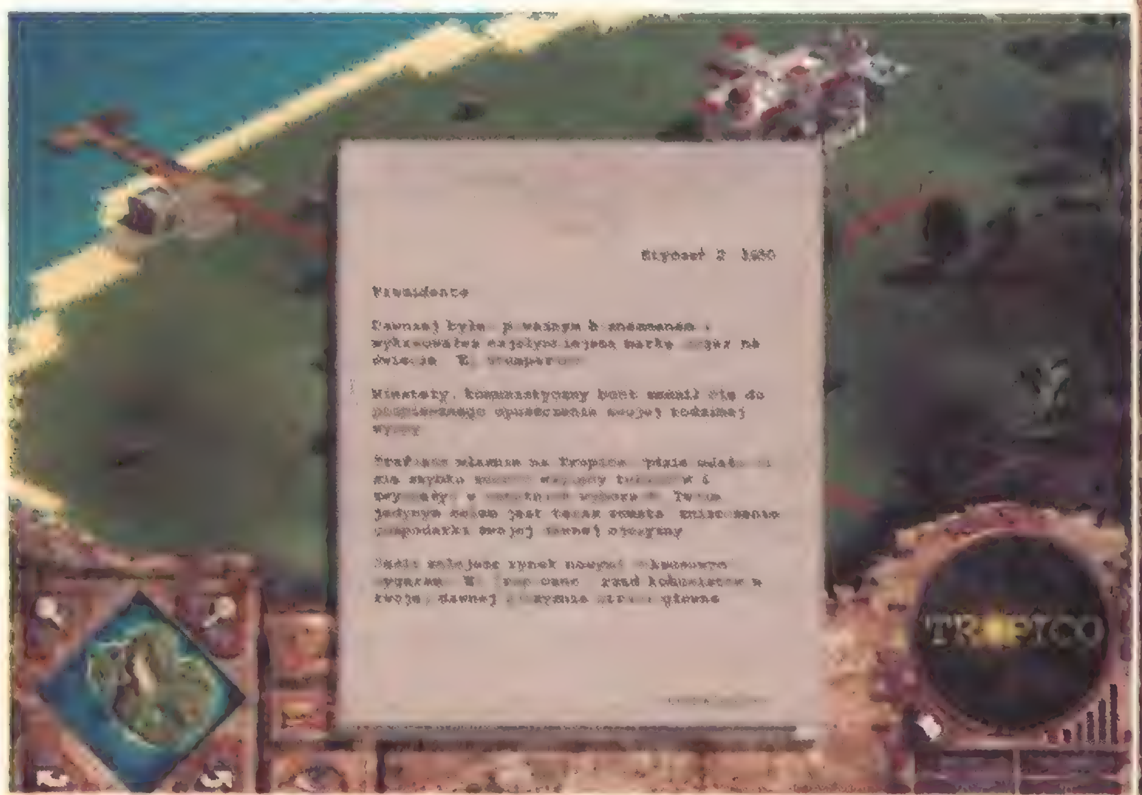
Ponieważ nawet najlepsi dyktatorzy muszą czasami oszukiwać, oto dwa sposobiki. Wciśnij [Ctrl], wpisz jedno z poniższych haseł i puść. Hasła: Pesos - wrzuca ci 20 000 $ do skarbca, Contento - podnosi zadowolenie obywateli o 10 pkt.).

Wybór własnej mapy

Zanim zaczniesz gry scenariuszowe, może zechcesz nieco poćwiczyć na przypadkowo stworzonej mapie. Ta część gry pozwoli ci na stworzenie wyspy o różnorakich środowiskach, orientacjach politycznych i warunkach ekonomicznych. Możesz nawet stworzyć własnego marionetkowego dyktatora z rozmaitymi cechami i właściwościami. Możesz też sam określić warunki zwycięskiej gry - na przykład zawartość skarbca, dochód na pysk obywatela itd., albo dodać je do już otwartej gry, która ich z początku nie miała. Jeżeli jednak grasz na punkty, powinieneś zwrócić uwagę na miernik procentowy w dolnej połowie ekranu dla początkowych map. Po ustawieniu terminu odliczania (możesz go sobie ustawiać wedle



woli) zaczynają ci się naliczać punkty. Określa się je podług rozmaitych czynników (szczęście obywateli i siła ekonomiki). Liczba ta zostanie pomnożona przez procentowy wskaźnik, z jakim zaczynasz grę. Trudność gry może się zmieniać od 1% (nie da się jej przegrać) do 1000% - choć tyle uzyskasz tylko wtedy, kiedy zaczniesz zmieniać górzystość mapy i jej rozmiary. Przeważnie możesz dostać od 10 " 100 %.





Ustawienie środowiskowe

Roślinność. Możesz ją sobie zmieniać, ale pamiętaj, że zbyt gęste lasy oznaczają kłopoty dla początkujących kmiotków, a zbyt rzadkie - problemy budowlane (za gęste zresztą też). Minerały się przydają, jeżeli chcesz zająć się kopalnictwem. Bardzo dochodowe, ale szkody górnicze są niemal nieodwracalne. Niełatwo ściągnąć turystów na wyspę, gdzie niemal wszędzie dookoła dymią kominy. Z drugiej strony nie każde złoże minerałów to złoto.

Sieć wodna. Łatwiejsze ustawienie spowoduje, że będziesz miał spore plaże - turyści, turyści! Ustawienie trudniejsze sprawia, że masz mniej wód, ale łatwiej prowadzić gospodarkę rolną.

Ludność. Zaczynasz gdzieś tak od 70 " 70 Tropikańczyków. Liczba farm powinna być dostateczna, ale postaraj się, by po twojej wyspie nie pałętali się niemający stałego zajęcia Peoni.

Wysokość określa nie tylko kształt twej wyspy, ale i rodzaje upraw - kawa na przykład dobrze rośnie na wyżynach. Zboże, wprost przeciwpołożnie. Im wyżej, tym trudniej budować, ale pamiętaj, że turystów nie ściągniesz na wyspę płaską niczym stół do ping-ponga. Niektóre tereny zostaw przewidująco pod lotniska.

Rozmiar mapy. W zasadzie na dużej mapie masz większy rozmach, większe szanse znalezienia ciekawych minerałów, większe rejony pod uprawę i więcej terenu, jaki możesz zostawić turystom żądnym widoków niczym nie skażonej natury.

CELE DECYDUJĄCE O ZWYCIĘSTWIE

Jest kilka celów, do jakich powinieneś dążyć, by poprawić swoje notowania. Możesz się też skupić na jakimś jednym celu.

Trwałe miejsce w historii

Uda ci się je zdobyć, jeżeli stworzysz stabilne, zamożne społeczeństwo. Obywatele mają pyski jak donice, ekonomia rozkwita, a tajny rachunek w Szwajcarii stale rośnie.

Szczęście twego ludu powinno być twoim najważniejszym ce... No dobra, pamiętaj, że obywatele pamiętają ostatni okres. Możesz im podnosić podatki (tylko uważaj i część zysków przeznaczaj na budowę przedsiębiorstw rozrywających. Przed końcem kadencji obniż podatki, wydaj kilka edyktów podnoszących społeczne zadowolenie (darmowy wstęp... eee... dla emerytów do wszystkich domów publicznych). Podnieś trochę zarobki i wszystko będzie w porządku.

Ważne jest odstawianie jak największej ilości grosza na twój tajny rachunek w Szwajcarii. Nie bądź zbyt zachłanny (10% kosztów każdej rozpoczętej budowli powinno zaokrąglić twój rachunek i stworzyć ci niezły fundusz ratunkowy). Możesz na przykład zaczął budować Katedry.

Generalnie powinieneś dbać o to, by ceny były niskie, a twoje kufry pełne dochodów, troszczyć się o obsługę turystów i rozwój przemysłu.

Okoliczności szczególne - są to miniscenariusze, które nakładają na twoją wyspę pewne ograniczenia. Zostajesz za to kilka punktów więcej za ich pokonanie. Możesz tylko wybrać jedno z nich. Zacznijmy od tego, że nie musisz się w ogóle ograniczać. Ale jeżeli już, to należą do nich "prawdziwie wolne wybory" (che! che! che!), ograniczenia imigracyjne, buntowniczy narodek (uwielbiający powstania i inne takie) oraz zadupiaste położenie (przy którym ciężko ci ściągnąć turystów, głównie z USA).

Stabilność polityczna. Miernik politycznej stabilności wskazuje, jak bezpieczna jest twoja pozycja na wyspie. Ustawienia ku lewej sugerują, że twoi poddani chętnie będą tolerować trudniejsze lata, prawe mogą okazać się groźne.

Ekonomia

Główne wskaźniki pokazują, że ustawienia ekonomiczne będą wpływać niemal na wszystko. Im więcej trudności sobie wybierzesz, tym niższe będą ceny eksportowanych przez ciebie towarów i niższe dochody z czynszów. Jeżeli ustawisz je skrajnie na lewo, będziesz mógł ciągnąć forsę i wydawać, wydawać, wydawać, nie troszcząc się o długi (od czego masz plutony egzekucyjne dla natrętnych bankierów). Nie przesadzaj jednak, bo może to się skończyć buntem...

Długość gry

Im krótszy okres, tym trudniejsza gra - bo masz mniej czasu na uszczęśliwienie obywateli *i* rozbudowanie ekonomiki. Postaraj się go jednak nie przekroczyć - dostaniesz dodatkowe punkty.

Dla gier na mapach wybranych wedle upodobania możesz sobie przykroić odpowiedniego prezydenta, z kilkoma unikalnymi cechami. Większość cech wstępnie wybranych zapewni ci szacunek niektórych grup społecznych lub poprawi stosunki z zagranicą. Niektóre z nich mają bardzo silne reperkusje.

Generalnie rzecz biorąc, jeżeli wybierasz jakieś cechy, trzeba ci o nich pamiętać podczas gry (jeśli np. zarządzasz rolniczym społeczeństwem, wybieraj to, co daje ci przewagę wśród kmiotków - pamiętaj jednak i o tym, że prosta ekonomika często podoba się intelektualistom). Wybierając cechy postaraj się też, żeby nie kłóciły się ze sobą. Ostrożnie przejrzyj więc opcje i dobrze się zastanów nad wyborem marionetkowego bohatera. Co prawda możesz od razu przejść do gotowych zestawów, jakie twórcy gry przygotowali dla ciebie.

Masz więc dyktatora kształconego na Uniwersytecie Moskiewskim, mającego niezłe stosunki z Rosją

(niestety, amerykańskie ograniczenia handlowe niemal to niwelują). Dyktator Amerykanin z Harvardu ma dobre układy z partiami kapitalistycznymi, ale w późniejszych etapach gry kapitaliści mają wyższe wymagania.

Górnik: bardzo dobry wybór, jeżeli w pobliżu są jacyś górnicy. Potrafi sprawnie zorganizować produkcję. Ale jeżeli wyspa nie ma żadnych dóbr kopalnych, to siedzisz po uszy w drekku. Prezydent - górnik ma też "od zawsze" złe stosunki z ekologami.

Rolnik: znakomity wybór dla tych, co chcą budować swoje imperia powoli i stale. Ludność jest zadowolona, bo masz dla niej nieliche żarło. Dodatkowe dochody to destylarnie gorzały i suszarnie tytoniu.

budowy przemysłu czy droższych budowli, zostajesz z du... w kwiatach. Powinieneś się starać o robotę dla każdego, ale wtedy spada wydajność pracy.

Król przemytników: przez pierwsze 20 albo i 30 lat niewiele z tego masz, ale potem możesz znacznie usprawnić produkcję gorzały. Oczywiście potrzebne są do tego pola trzciny cukrowej.

Lewicowy pisarz: szanują go (choć nie za bardzo) komuniści i intelektualiści, i ludzie wykształceni - koniecznie buduj szkoły i uniwersytety.

Są jeszcze inne możliwości wyboru marionetki: syn słynnego ojca, ktoś, kto sam wybił się na ludzi, dziedzic wielkiej fortuny, generalissimus, szef policji, utalentowany handlowiec, przyrodnik,





profesor, popularny piosenkarz. Każda z tych postaci ma swoje dobre i złe strony (czytaj wrogów i zwolenników). Istotne jest, by zwolennikami byli Ludzie, Którzy Się Liczą.

Dojście do władzy

Każdy sam wybiera swoją drogę do wielkości (co prawda powinieneś to zrobić orientując się na sympatie i oczekiwania twego ludu). Jeżeli są wysokie, nie ma zmiłuj - musisz zorganizować wolne wybory, i to bez żadnych sztuczek. Jeśli opuścisz poprzeczkę nieco niżej (sprawdź w dokumentacji), spodziewaj się spadku sympatii społecznych (ten możesz poprawić, organizując wybory regularnie co kilka lat).

Rebelia komunistyczna. Spełniasz społeczne oczekiwania rolników, zyskujesz poparcie Rosjan

Badacz Pisma Świętego: ma bardzo dobre układy z ugrupowaniami religijnymi, szanują go intelektualiści, podnosi wykształcenie i zaciekle tropi zbrodnię. W sumie jest to kilka pozytywnych drobiazgów typu "mała rzecz i cieszy".

Człowiek z ludu: w zasadzie cecha bez wartości. Komuniści cię polubią, ale kiedy przyjdzie do

(zwiększa się nieco dochód dzięki wymianie towarów rolniczych z Rosjanami). Ponieważ lud i tak nie spodziewa się po tobie niczego dobrego, możesz w ogóle dać sobie spokój z wyborami.

Bunt kapitalistyczny

Możesz zacząć budować fabryki i zyskasz poparcie nieskorych do zadowolenia partii kapitalistycznych. Jeżeli chcesz, możesz zwlekać z wyborami (tracisz stosunkowo niewiele poparcia społecznego).

Wygrywa wybory jako socjalista

Wszyscy się spodziewają, że wkrótce będą nowe wybory, lepiej więc staraj się szybko uszczęśliwić swoich obywateli. Popiera cię partia socjalistyczne, co może zrównoważyć minusy niektórych wstępnych atrybutów (jak np. szefa policji, maniakalnego zwolennika teorii spiskowej.

Prezydent wybrany z ramienia partii faszystowskiej może sobie pozwolić na rządy silnej ręki, choć w końcu i tak trzeba jakoś spełnić oczekiwania ludu. Rządy faszystowskie obniżają wskaźnik przestępczości - co prawda taki sam skutek przynosi zwiększenie liczby posterunków policji.

Kapitalista - bardzo dobry start, trzeba ci jednak pamiętać o zaspokojeniu oczekiwań demokracji. Musisz pozwalać na wolne wybory, bo ludzie szybko się rozczarują. Kapitalista wie też, jak zmusić ludzi do pracy!

Wybrany ze względu na "wartości rodzinne". Właściwie nijaki. Lubią go turyści i ludzie pobożni.

Przywódca religijny

W zasadzie najgłupszy sposób zdobycia władzy - jedynym konkretnym bonusem jest spadek kosztów budowli religijnych. Na budowie każdej katedry oszczędzasz 5000 $, ale lepiej zużyj te pieniądze na coś mądrzejszego.

Osadzony w pałacu przez KGB

Nie taka zła pozycja, nikt po tobie nie oczekuje cudów. Rosjanie cię popierają i przysyłają pomoc. Niewykształconych roboli możesz werbować do wojska... ale nadal będziesz potrzebował generałów.

Osadzony w pałacu przez CIA. Też nikt nie oczekuje od ciebie cudów i wszystko wygląda podobnie jak w przypadku pieszczocha KGB.

Dziedzic Silnego Człowieka. Dość gładko przechodzi przez pierwsze elekcje bazując na popularności starego.

Przed rozpoczęciem gry trzeba ci będzie wybrać dwie cechy charakterystyczne. Opiszemy, jakie może mieć skutki każda z nich.

Charyzma: niezła wtedy, gdy możesz nią działać na większą liczbę ludzi (czyli w późniejszym etapie gry), gdy masz do dyspozycji media.

Pracowitość: wszyscy peoni zasuwają - zachęceni przykładem El Jefe - o 10 % aktywniej. Jest to bardzo wartościowa cecha dyktatora, podobnie jak umiejętność robienia pieniędzy (geniusz finansowy). Z tą umiejętnością potrafi zmusić robotników do cięższej pracy (bankowcy są w gorszej sytuacji, ale i tak masz tylko jeden bank i kilka sklepów).

Miłośnik natury nie dopuszcza do zbyt dużego rozwoju przemysłu (bo skąd by się brały zanieczyszczenia?), a także nie pozwala na zbyt silny przyrost produkcji rolniczej (nie lubi kurczaków składających się wyłącznie z udek i piersi).

Sprawny zarządca jest prawie równie dobry co dyplomata i przedsiębiorca - osiągający lepsze dochody w handlu zagranicznym. Cenna jest także umiejętność współczucia (której nie lubią tylko intelektualiści). Pewnym kłopotem jest nieprzekupność - nie pozwala na trzymanie rachunków w szwajcarskim banku, ale też obniża poziom przestępczości.

Naukowiec dość łatwo kształci kraj i przekształca go w raj przemysłowy.

Wady: też musisz wybrać dwie z nich. Może nie będziemy ich omawiali szczegółowo, nigdy bowiem nie lubiliśmy babrać się w guanie.

Kleptomaniak, kobieciarz (nie bardzo go szanują ludzie pobożni, nie wiem czemu, w końcu kobieta to też stwór Boży), niepoprawny łgarz (traci szacunek świątobliwych i intelektualistów), brzydal (obniża atrakcję turystyczną miejscowości - zawsze sobie myślałem, że trzeba by do tego wyglądać jak dziecię Godzilli i King Konga). Alkoholik (potrafi sobie dobrze ułożyć stosunki z Rosjanami), ale naraża się religijnym. Jest jeszcze Mistrz Cicho Puszczanych Bąków (nie lubią takiego Amerykanie i Rosjanie - ci ostatni są wytrzymalsi i nie lubią go mniej - w dodatku trzeba płacić więcej straży pałacowej). Jest też namiętny gracz, paranoik, tchórz i tępak, nerwus, pompatyk, człek podatny na tiki, kutwa (taniej buduje), fanatyk religijny (nieustannie zagląda do kościoła, traci szacunek intelektualistów), wazeliniarz (nikt go właściwie nie lubi oprócz durniów) .

Zestawy gotowe

Oto kilka zestawów atrybutów, jakie możesz uznać za użyteczne, tworząc nowego prezydenta. Oczywiście każdy nowy zestaw sprawia, że gra przebiega nieco inaczej. Możesz więc popróbować, by stworzyć dyktatora takiego, jaki ci odpowiada.

Rolnik z Karaibów

Farmer: doszedł do władzy w komunistycznej rebelii, ciężko pracujący, przedsiębiorczy typ, kleptomaniak i brzydal. To model wymierzony w kulturę rolniczą, opartą głównie na małych gospodarstwach rolnych, urozmaicony może kilkoma kopalniami i fabrykami. Zdobywasz szacunek partii komunistycznej. Nadprodukcja żywności pozwoli ci jej nadmiar zamienić na żywą gotówkę.

Wybrany w wyniku wyborów kapitalistycznych Król Rynku Gorzelnianego, pracowity, brzydki, geniusz finansowy - ma jedno zadanie: postawić jak najwięcej gorzelni i zamienić je na rum. Możesz nawet rozwijać ekonomię i popierać przedsiębiorczość poddanych.

Podpowiedzi w rozgrywkach scenariuszowych. Zgodnie z zapowiedziami gry, nie ma łatwych scenariuszy (a z dodatkowych 10 na dysku BONUS), tylko dwa mają trudność umiarkowaną. Standardy też nie są za wysokie, ale scenariusze są trudniejsze niż rozgrywane na mapie przypadkowej, ponieważ warunki początkowe nie za bardzo ci sprzyjają.

W takiej grze jak TROPICO nie da się ułożyć zestawu bezbłędnie działających scenariuszy, zebraliśmy więc tu najpopularniejsze sztuczki i chwyty.

Odrodzenie

Stopień trudności: bardzo trudny

Zaczynasz od tego, że okolicę niedawno nawiedziło trzęsienie ziemi - ocalały jedynie twój pałac, biuro budowlane i 20 Tropikańczyków (akurat tylu, ilu potrzebujesz). Za 50 lat zaczyna się nowe milenium i musisz odrodzić wyspę (600 mieszkańców uhahanych na 60 pkt.)



Na początku gry odkrywasz, że choć całe wnętrze wyspy przecina potężna szczelina, w sumie możesz zbierać niezłe plony. Na południowym wschodzie możesz zbudować kopalnię lub dwie. Proponujemy stworzenie kilku różnorodnych farm (tytoń, kawa, brzoskwinie - co pozwoli łatwiej zaspokajać potrzeby T.). Ponieważ wszystkie domy poszły w gruzy i T. nie mają co robić prócz patrzenia, jak owady się kochają, wybuduj im kilka domków, a potem każ postawić knajpkę. Szybko też zajmij się organizacją biura transportu.





Ponieważ w zasadzie głównym celem tej misji będzie ściągnięcie nowych mieszkańców i uczynienie ich radosnymi, mądrze będzie wydać sporo grosza na rozwinięte formy turystyki, dbaj jednak też o potrzeby stałych mieszkańców, więc się nie pakuj w rozwój przemysłu. Skup się na potrzebach swoich poddanych, zbuduj wyższą

szkołę, uniwersytet, klinikę, szpital i kościół albo i katedrę. Rozwój budownictwa da zatrudnienie sporej ilości ludzi. Płać wysokie pensje, zaczną ściągać imigranci z innych wysp. Przed rokiem 2000 powinieneś mieć już prawie 300 stałych mieszkańców. Nie przesadzaj z ambicjami wojskowymi, soldateska jest droga i nie na wiele ci się przyda. Podczas ostatnich trzech do pięciu lat swoich rządów wydaj kilka uszczęśliwiających T. zarządzeń - zabroń emisji dymów, zorganizuj igrzyska, Mardi Gras, ściągnij papieża, zorganizuj rozdawnictwo żywności biedakom... jak się już nie da inaczej, podnieś pensje do 50 $ na skwaszony pysk.

W tym scenariuszu najtrudniejsze będzie dla El Presidente pierwsze 10 lat. Pamiętaj, że kluczowym problemem będzie zorganizowanie kilka dochodowych farm i biura transportowego, by sprawnie rozwoziło towary.

Klub Tropico

Stopień trudności: bardzo trudny

Otrzymujesz w tym scenariuszu stosunkowo małą wysepkę, kilka bungalowów, mnóstwo pustej plaży i 40 lat na dokonanie cudu. Musisz wszystko przekształcić w tętniący życiem ośrodek turystyczny i sporo na tym zarobić. 750 000 $ to kupa szmalu, ale skup się niemal wyłącznie na turystach. O ludzi dbać musisz tyle, by się nie wynieśli (ktoś musi dbać o tych obmierzłych Gringo), co nie jest specjalnie trudne ani zbyt kosztowne. Od razu wybuduj tani hotel i kilka miejsc, gdzie turyści będą mogli wydawać forsę, po prostu po to, by utrzymać się jakoś w interesie. Zajmij się też budową nieco lepszych domków dla stałych mieszkańców (w ten sposób ściągniesz pracowników i zwabisz lepszych, czytaj: bardziej dzianych, turystów). Nie skupiaj się na tanich turystach, zajmij się budową luksusowych domów, jak tylko będzie cię na to stać.

Pozwól sobie jednak przypomnieć, że ponieważ nie samą turystyką człek żyje, musisz uważać, by cię nie "wygłosowano". Część dochodów przeznacz nas zaspokojenie potrzeb mieszkańców.

Owoce, owoce...

Stopień trudności: trudny

Dobrzy Ludzie z FRUITAS LTD. ułożyli się z twoim poprzednikiem, oddali ci władzę nad Tropico. Sęk w tym, ze przez 40 lat masz im sprzedawać 100 jednostek bananów, papajów i brzoskwiń za trzecią część ceny rynkowej. Na zachód od twego głównego osiedla dość dobrze rosną brzoskwinie, potem możesz posadzić banany i papaje. Nie bardzo możesz więc polegać na dochodach ze sprzedaży owoców, trzeba ci więc zająć się też i czym innym - na przykład turystyką. Musisz składać grosz do grosza.... ale w końcu sobie poradzisz.









Puszcza

Stopień trudności: przeciętny

Masz 50 lat na doprowadzenie swego narodku do rozkwitu. Dbaj o ludzi, niech zarabiają pieniądze, odkładaj część do banków szwajcarskich. Klimat wyspy sprzyja rozwojowi rolnictwa, łatwo więc będzie rozwinąć takąż produkcję. Na południu wyspy jest płaski, ładny teren, który możesz poświęcić na turystykę.

Po kilku latach na twojej wyspie pojawi się firma budowlana Pepe & Son. Zapłacą ci 20 000 $, ale podniosą czynsze o 30%. Podczas całej gry w sumie zarobisz na czynszach więcej, ale co gotówka to gotówka. Wybór należy do ciebie.

Los Exconvictos

Stopień trudności: przeciętny

Jest to próba zyskania dochodów z wyspy bez polegania na rolnictwie. Podczas kolejnych 40 lat musisz napchać skarbiec do 50 000 $ i doprowadzić populację do 200 mieszkańców. W zasadzie nie jest to trudne, choć wysepka ma jedną wadę - niski poziom opadów powoduje, że w zasadzie może tu rosnąć tylko zboże. Na dodatek na wyspę niegdyś zsyłano skazańców, więc teraz niechętnie się tu osiedlają inni.

Wyspa dość naturalnie dzieli się na część północną i południową. Proponujemy rozwinięcie infrastruktury (i osiedli) w części północnej i przeznaczenie północnych plaż na przystanie rybackie. Dodaj tam wędzarnie - nakarmisz ludzi i trochę zarobisz. Południową część wyspy przeznacz na raj turystyczny i zacznij rok po roku gromadzić forsę. Jest tu nawet stanowisko archeologiczne, z którego możesz wyciągnąć pewne profity.

Ciężko ci będzie, ale możesz liczyć na pomoc Narodów Zjednoczonych. Zaproponują ci kilka opcji, z których wybierz te, jakie będą ci najbardziej odpowiadać. Oszczędzaj forsę, płać niewiele i niczym się nie przejmuj, dopóki zarabiasz.

Moje serduszko (Mi Corazon)

Stopień trudności: diabelny

Jest to poważne wyzwanie nawet dla doświadczonego wyjadacza i lisa. Masz do dyspozycji niewiele czasu (30 lat) i musisz uszczęśliwić tylu twoich obywateli, ilu się da. Zaczynasz od tego, że połowa obywateli to typy bardzo niezadowolone, trzeba ci więc podnieść pensje i zająć się ich potrzebami. Dodatkowym obciążeniem są też wybory (których nie możesz fałszować). Masz też bardzo niewielkie początkowe fundusze (5000). I na dodatek nastroje społeczne są kiepskie (40, podczas gdy zwykle wynosi 50). Stopień trudności oceniono na 194%. Na szczęście zaczynasz od trzech budynków, które możesz wybudować za darmo. Sam wybierasz, co i gdzie wybudować. Nie trać tego na coś mało wartościowego: proponujemy zbudowanie np. kopalni boksytów nieopodal złóż przy wiosce i obozu drwali w puszczy na wschodzie (ale sam zadecyduj - to w końcu TWOJA gra).

Zastanów się jednak dobrze, bo są budynki, które w zasadzie nie przynoszą zysku.

Na dobrą sprawę powinieneś zapomnieć o turystyce - nie zdążysz jej rozwinąć na tyle, by zaczęła przynosić godziwe zyski. A więc skup się na farmach i faktoriach. Gleba jest tu dość żyzna. Jako asa z rękawa możesz użyć złóż złota w południowo-zachodniej części wyspy (parę kopalni może dać ci dochód pozwalający na wybudowanie kilku budynków, gdzie twoi poddani nieco się rozerwą).

Tuż przed końcem gry wypal z kilku solidnych dział: podnieś zarobki, złagodź prawa albo nawet zacznij rozdawać kiełbaski wyborcze.

Nowa Havana

Stopień trudności: poważny

Mister Castro. ("Mamoooo! Pornografia w telewizji!" "Nie syneczku, to Fidel Castro je banana".) Musisz sobie odłożyć niezły fundusz emerytalny (100 000 $ w szwajcarskim banku w ciągu 50 lat). Oczywiście trzeba ci bardzo dbać o ekonomię wyspy.





Na szczęście od razu zaczynasz z bankiem, dzięki któremu możesz "kanalizować" dochody do Szwajcarii, ale - przynajmniej na początku gry - spróbuj za ich pomocą rozbudować osiedla mieszkaniowe, taniej wyjdzie ci cała infrastruktura. Po pierwszym dziesięcioleciu możesz sobie tym już głowy nie zawracać. Nieopodal twego pałacu jest kawał żyznej gleby i rośnie tam wszystko, co wetkniesz w ziemię. Proponujemy plantację tytoniu - połączona z suszarnią i fabryką cygar da ci lepsze dochody niż banany.

Masz też przed sobą kilka dróg rozwoju - na wschód od pałacu są spore złoża boksytów (dwie kopalnie, zarząd, związek transportowy i port wystarczą, by ten rejon zaczął na siebie zarabiać i dostarczył ci sporego dochodu). Na koniec oczywiście jest turystyka. Na południowy wschód od pałacu zbuduj lotnisko - przylecą tam bogaci turyści. Ale uważaj - jest tam jeszcze jedno złoże boksytu, więc zastanów się, co wybrać.

Peg Leg Cove

Stopień trudności: ciężki

Masz zebrać w Szwajcarii 50 000 zielonych, ale wyznaczono ci krótki termin - 30 lat. Zaczynasz od banku, kopalni złota, warsztatów jubilerskich - nie trzeba długo czekać, aby wszystko zaczęło się kręcić.

Wspomniane złoto znajdziesz ruszając na południowy wschód od twego pałacu, na zboczu góry. Możesz tu zbudować i pięć kopalni, ale trochę to potrwa. Postaw tu osiedla dla twoich pracowników (najlepiej na pobliskiej plaży, gdzie jest dostatecznie płasko) i zarząd transportu do przewożenie dóbr. Możesz zbudować jeszcze jeden warsztat biżuterii, ale ciężko będzie wyrównać teren, by postawić taki budynek.

Zajmij się też budową szkół i uniwersytetów, byś miał w przyszłości pracowników dla swoich banków. Tych ostatnich da się sprowadzić z zagranicy, ale będą cię więcej kosztować (zyskasz jednak na tempie). Po uporaniu się z tymi problemami trzeba ci będzie zająć się budową elektrowni w celu zasilania fabryk. W kopalniach ustaw zgniatarki - co zwiększy ich efektywność.

Raj roślin

Stopień trudności: trudny

Masz po prostu przeprowadzić swoją wysepkę przez 50 lat rozwoju, nie skupiając się na niczym



szczególnym. Ludzie powinni być zadowoleni. Zaczynasz z destylarnią gorzały i lotniskiem - na razie jedno i drugie jest bezużyteczne. Co prawda koszty utrzymania są spore, można więc spróbować jakoś je zmniejszyć. Zredukuj liczbę zatrudnionych - po prostu pozamykaj zakłady. Możesz nawet zrównać gorzelnię z ziemią, ale będzie cię to kosztowało trochę grosza - po kiego czorta ci dodatkowe koszty?

Zajmij się kopalnictwem - w pobliżu lotniska jest ruda żelaza, boksyty i nawet trochę złota. Rozkop wzgórze, a wschodnią część wyspy przeznacz na plantację cukru lub szkółkę leśną. Jeżeli brak ci miejsca na budowę mieszkań dla pracowników, zrównaj z ziemią malownicze fontanny i ogrody wokół twego pałacu. Potem zajmij się budową knajp i nocnych klubów, w których twoi poddani będą wydawać forsę. Pod koniec kadencji możesz im nawet podnieść pensję.

Cygara, cygara...

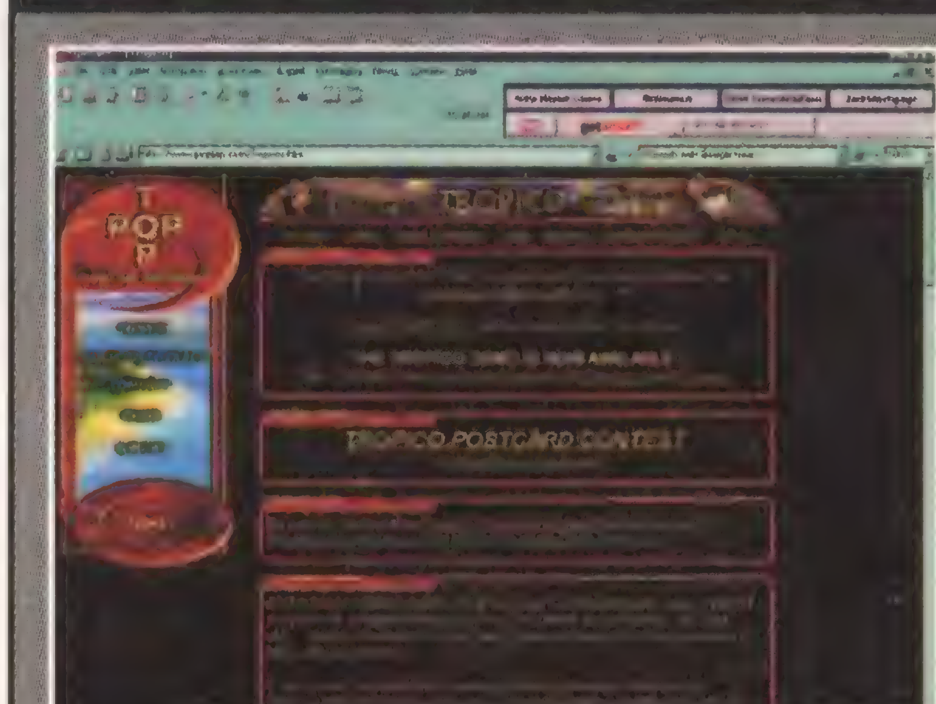
Stopień trudności: spory

Ten scenariusz jest w zasadzie prosty - zarobić 2 000 000 na cygarach podczas 50 lat nie jest trudno, jeżeli właściwie zaplanujesz wykorzystanie dość odległych rejonów twojej wyspy. Problemem jest, że do produkcji tytoniu potrzeba sporo ludzi i musisz utrzymywać ich w dobrych nastrojach - inaczej szybko cię odsuną od władzy.

Musisz dość wcześnie zająć się budową szkół (do trzech lub czterech fabryk cygar będziesz potrzebował przynajmniej 24 specjalistów). Gdzieś tak do roku 1960 powinieneś już mieć ze cztery fabryki cygar. Pamiętaj, że autozwijarka obniży cenę cygar o 10%, ale podniesie produkcję o 50% - w sumie więc się opłaci. Pod koniec okresu zbuduj elektrownię - bo bez tego nie ruszą automaty.

I to byłoby wszystko...

▶Pozwol na strone



Oficjalna angielska strona gry. Poza patchami najprzydatniejsza wydaje się lista linków do stron grze poświęconych - na nich to znajdzie się rozwiązanie praktycznie każdego problemu!

www.poptop.com/Tropico.htm

Najlepszy z najlepszych

ects
2-4 September 2001
ExCeL London

Play Station 2

Summoner

Premiera w październiku 2000



Jest grą klasy RPG (TPP), w której wcielasz się w młodego chłopca Josepha. Ma moc przywoływania demonów i golemów. Masz przeznaczenie, które musisz wypełnić. Jest nim zebranie pierścieni przywoływania, które udostępnią przywoływaczowi potężną, prawie nieskończoną moc.

Gra przyciąga grafiką, która mimo wielu godzin grania nie nudzi się. Podobnie jest z muzyką (chociaż częste wracanie do podziemi może być monotonne :-), jeśli jesteś przyzwyczajony do siedzenia godzinami przed telewizorem ściskając pada w dłoni, to gra jest dla ciebie. Wygląd i odgłosy czarów przywoływania wraz z pojawiającymi się stworami są zachwycające, a ponadto wszelkie animacje stwarzają odpowiedni nastrój. Opisy broni i pancerzy przejrzyste i klarowne. Dzięki umiejętnościom przydzielanym postaciom łatwo stworzyć niepowtarzalny klimat. Tysiące questów pobocznych może być najtrudniejszą częścią gry, zaraz po zdobywaniu poziomów doświadczenia. Jeśli myślisz, że to kolejny klon legendarnego FF, to jesteś w grubym błędzie – Summoner stworzył własną klasę.

Gran Turismo 3: A-Spec

Premiera: Lipiec 2001

Gra wprawdzie poza Japonią jeszcze się w chwili przygotowywania tego numeru nie ukazała, ale że premiera (która to już zresztą data...) ustalona została na lipiec (czyli nawet z małym obsuwem przed imprezą w Londynie dostępna będzie), postanowiliśmy zaryzykować. Dla tej gry warto! Są to bowiem bez dwóch zdań najlepsze wyścigi samochodowe, jakie do tej pory ukazały się na dowolnej z platform! Te dźwięki, te trasy, ta przyjemność z jazdy i jej realizm - ech, warto było czekać! Wprawdzie można by ponarzekać, że w trzeciej ich odsłonie zredukowano liczbę wozów do 150, ale za to jak one wyglądają! Zresztą grafika jest tym, co nie pozwala przejść obok GT3 obojętnie - czegoś takiego jeszcze bowiem nie było! A co do małej liczby samochodów - dzięki bardzo dużej liczbie upgrade'ów, nadal ma się jednak niemal nieograniczone możliwości wyboru swojego wozu marzeń. Zatem gra bez wad? Niestety niezupełnie, ale że przyczepić można się



jedynie do braku uszkodzeń oraz sztucznej "sztucznej inteligencji" - cóż, w porównaniu do reszty gry można je uznać za nieistniejące!

Red Faction

Premiera w maju 2001

Jest to pierwsze podejście Voilitiona do gier FPS (First Person Shooter), w którym zawiera się w pełni deformowalne otoczenie (wybuchy, kolizje itp.), szeroki wybór broni oraz możliwość używania pojazdów. Na Marsie wybucha bunt przeciwko Kompanii Ultor. Postać, którą prowadzisz – Parker – stojąc na czele buntu, musi spenetrować 20 poziomów: od podziemnych kopalni, poprzez laboratoria naukowe i nanotechniczne Ultoru, do powierzchni Marsa i jego satelitów (sztucznych).



Gra jest niesamowita i obfituje w detale, znakomicie oddano efekty podczas eksplozji, (można wysadzać w powietrze mury i ściany – kryjesz się za tym murem? Już nie masz za czym :-). Brakuje tylko możliwości gry w cztery osoby – to jest jedyna przykra wiadomość o tej grze. No i jeszcze twarze mogłyby być oddane z większą dokładnością, ale tu już się zwyczajnie czepiam... Grafika powala z nóg, "mnustfo krfi" i to coś, co nie pozwala wypuścić pada z dłoni, zanim nie padnie ostatni wróg. Lepiej przygotuj dużo jedzenia i basenik pod ręką, bo nie będziesz chciał od niej odejść...

DreamCast

Phantasy Star Online

Premiera w styczniu 2001

Ta gra nie jest niczym nowym – tyle że jest na konsolę i udostępnia rozgrywkę online. W rzeczy samej jest daiblopodobnym klonem z duuużo bardziej ulepszoną grafiką. Różnicę podkreślają nowi (szablonowi) mieszczanie - Znachor (Healer), Kupiec z uzbrojeniem, Kupiec z magią oraz Ekspert ds. Uzbrojenia (Weapon Identifier). Gra się podobnie jak w Diablo, z tą różnicą, że jest to TPP. Rozwój postaci oparty na RPG – zabij mnóstwo potworów, by zdobyć poziom umiejętności. Dodatkową atrakcją jest dodanie mag (ustrojstwa, które wszędzie za tobą łazi). Kiedy dostaną punkty życia i magii, ich atrybuty rozwijają się, co z kolei rozwija twoje cechy, które pogrupowano w trzech kategoriach - Łowca (Hunter - dla wojownika),



Ranger (bronie zasięgowe), Moc (Force - dla maga). Niektóre klasy są mieszanką różnych kategorii. Od kiedy poszczególne bronie i specyficzna magia są dostępne dla danej klasy, dodaje to wartości grze. Walka odbywa się w czasie rzeczywistym - możesz łączyć kilka ataków (normalny, silny i specjalny) w trzyciągowe Combo. Polecane są różne kombinacje. To pozwala grze uniknąć monotonii. Zadania najczęściej ograniczają się do "znajdź przedmiot", "bądź mym ochroniarzem", "oddaj przedmiot..." itp. wraz z plecioną pomiędzy nie główną historią gry.

W sektorze grafiki gra wybija się ponad przeciętność. Bez wahania można napisać, że jest najbardziej przyciągającą uwagę oczu grą na DC.

Skies of Arcadia

Premiera w listopadzie 2000



Pierwsza RPG zapowiedziana na Dreamcasta. Nieba Arkadii oferują świat latających wysp i kontynentów. Dołącz do Piratów Błękitnego Nieba podczas ich wycieczek po świecie, podróżując w ich statku powietrznym celem poszukiwania Księżycowych Kamieni, w bitwach podniebnych ze złymi Piratami Czarnego Nieba.

Skies of Arcadia jest w takim samym stopniu RPG jak przygodówką. Mówiąc o RPG, polubisz bohaterów tej historii. Choć nad podkładem głosów można by trochę popracować, to zachowanie postaci i mimika nadają im życia i cech indywidualnych. Postaci są po prostu czarujące.

Co do gry. Muszę przyznać, że walka ręka-w-rękę wymaga wprawy, a turowe rozgrywanie potyczek ma swój urok... teraz każda postać w grze będzie chciała zostać piratem. Tak, nie masz większej kontroli na tym polu, ale bardzo przyjemnie jest to oglądać. System Odkryć jest fascynujący - to podróżowanie wszerz i wzdłuż świata. Nauczysz się doceniać cuda natury na całym świecie. Jedynie częste spotkania wiodące do walki mogą uprzykrzyć lot.

Grafika... DC bardzo ładnie wyświetla barwne trójwymiarowe światy, jak np. ten, w którym obraz miasta i miasteczka ciągną się od horyzontu po widnokrąg. :-) Chociaż podziemia są nieco nużące.

Dead or Alive 2:Hardcore

Premiera w marcu 2001



W Dead or Alive 2 gracz usiłuje osiągnąć sukces, wygrywając "Światowe Zawody Sztuki Walki wg DeadOrAlive I" i uchronić Świat przed Katastrofą Tengu (japońskie demony). Masz do wyboru 12 postaci i różne opcje walk, włącznie z Tag Teamem (2 osobowe drużyny). DOA2 jest bezpośrednim i dokładnym przeniesieniem z automatów.

System walki wDOA2 jest taki sam jak w poprzedniej części – czyli całkowite przeciwieństwo 99% bijatyk na rynku gier. Większość nawalanek traktuje rozgrywkę jak grę w tenis – jeden gracz wykonuje swoje combo, drugi blokuje lub unika, dopóki atak się nie skończy, potem następuje zamiana... W Tecmo poszli w inną stronę, przycisk block/hold otrzymał nową funkcję. Można przechwycić atak przeciwnika, wykorzystując jego siłę przeciw niemu samemu. Gracz musi sam odkryć równowagę pomiędzy atakiem i obroną, co na pierwszy rzut oka wydaje się trudnością nie do pokonania. Jednak nawet najwięksi tradycjonaliści zaczynają używać w większości możliwych sytuacji „przechwytów" intuicyjnie. Końcowym rezultatem jest granie prawie tak szybko, jak na to pozwala 60 klatek na sekundę.

Gra pojawiła się również na PS2, gdzie również święci tryumfy.

N64

Pokémon Stadium 2

Premiera w marcu 2001



Gra jest następcą Pokémon Stadium i jako taka pozwala używać wszystkich Pokémonów z trzech pierwszych części, wydanych na GB, a dodatkowo z części GOLD, SILVER i CRYSTAL. Jeszcze raz wykorzystując TransferPAK, stało się możliwe przeniesienie ulubionych Pokémonów na N64. Jeśli nie masz potworków do przeniesienia z wcześniejszych części (nie grałeś albo wzrost napięcia spalił mem-card), możesz "wynająć" jakiegoś do walki. W sumie masz do wyboru 251 Pokémonów, które pięknie przedstawiono w trójwymiarze.



Kupun do głosowania

W tym roku zaszczytna misja wybrania najlepszej gry na konsole przypadła właśnie naszemu czasopismu! A co za tym idzie - i naszym czytelnikom! Dlatego też poniżej znajdziecie najciekawsze, naszym zdaniem, tytuły, jakie ukazały się na rynku od zeszłych wakacji. Dla ułatwienia podzieliliśmy je na poszczególne platformy (Playstation, Playstation 2, Dreamcast, Nintendo N64 oraz Nintendo Gameboy Color) i uzupełniliśmy krótkimi opisami. Wystarczy wybrać dowolne trzy z nich, zaznaczyć na kuponie i przesłać na adres redakcji do dnia 1 września. Możecie również zagłosować na naszej stronie w Internecie (www.actionplus.pl), na której na początku września zamieścimy także wyniki głosowania. Uwaga: zdajemy sobie sprawę, że nasza wewnętrzna selekcja obarczona jest dużą dozą subiektywizmu, dlatego też na kuponie pozostawiliśmy miejsca na wpisanie własnych tytułów - w takim wypadku nie zapomnijcie jednak o podaniu platformy, na jaką dana gra została wydana, bo bez tej informacji głos będzie nieważny! A w jaki sposób wyłonimy zwycięzcę? Decydować będzie oczywiście liczba oddanych na dany tytuł głosów (każda z gier, jaką umieścicie na kuponie, dostanie jeden punkt - i tylko jeden, niezależnie od tego, czy np. oddaliście 3 czy 1 głos!) i to, co bardzo ważne, niezależnie od platformy sprzętowej! Wybieramy bowiem najlepszą grę ze wszystkich tytułów opublikowanych w zeszłym roku na dowolną konsolę. W jakim zaś celu? Ano nasz człowiek wręczy na tegorocznych targach ECTS w Londynie wyróżnienie przedstawicielowi firmy, której gra zostanie przez Was, czytelnicy, wybrana! A to chyba najlepszy sposób, by wyrazić swoją wdzięczność jej twórcom!

Tim

PS. na najlepszą grę na PC możecie zagłosować w CD Action.

Walki toczą się tak samo jak we wcześniejszych tytułach, tylko że w 3D. Jeśli nie grałeś nigdy w Pokémony, będziesz zaskoczony, jak komplekso-we i strategiczne okazują się te bitwy. Moim zdaniem system bitewny jest "głębszy" niż w jakiejkolwiek grze RPG, wydanej ostatnio na konsole. Głównie dzieje się tak za sprawą oddziaływania na stan Pokémona (sen, trucizna...) oraz znaczenia gry papier-nożyczki-kamień podczas używaniu różnych Pokémonów. To dobrze, że walki są takie trudne, ponieważ jest to w zasadzie jedyna rzecz, jaką w tej grze robisz.

Mocną jej stroną jest grafika oraz niezbędny trening, który pozwoli przejść bez większego bólu przez wszystkie pojedynki.

Conker's Bad Fur Day

Premiera w marcu 2001



Conker's Bad Fur Day (kiepski, oczyszczający dzień Conkera) jest według samych twórców, grą "dla dojrzałych", co w praktyce oznacza uruchamianie gry przez "dopiero_co" dorosłych. Dla ciekawostki napiszę, że obyło się party z Conkerem, które zorganizował Playboy.

Po długiej nocy ciągłego picia Conker ma ciężkiego kaca, z którym musi walczyć. Twoim zadaniem jest pomóc tej wiewiórce dostać się do miękko zasłanego łóżka w celu zażycia porządnego odpoczynku. Zatem musisz zwiedzić mnóstwo pięknych trójwymiarowych poziomów, rozwiązać jeszcze kilka zagadek, rozegrać liczne pojedynki na śmierć i życie (masz przeciw sobie aż do czterech graczy - przeciwników), by w końcu wśród przekleństw i narzekań zwalić się, oczyszczony, na wyro.

Grafika wyciąga wszystkie sztuczki i możliwości konsoli, co powoduje, że reszta gier na N64 wygląda na 16-bitowe. Zawiera niesamowite wielobarwne i liczone w czasie rzeczywistym światła - poprzez piękne cieniowanie (też real-time) do postaci, które, ech... nie ma co pisać.

Dźwięki i muzykę wyśrubowano na podobnym poziomie jak grafikę. Grę obsługuje Dolby Surround System, co udostępnia piękną jej dynamikę i jakość. Nie przesadzę, jeśli napiszę, iż istnieją tuziny odgłosów kroków Conkera: na dywanie, betonie, drewnie - wszystko słychać. Utwory wpadają w ucho, a kilka pięknych efektów nie pozwalało spać po nocach.



Banjo Tooie

Premiera w listopadzie 2000

W sequelu Banjo-Kazooi nasza dwójka ma kilka nowych przydzielonych ruchów i możliwość rozdzielenia się podczas gry. W środku oczekuj wielkiej liczby minigier i wielu nowych postaci, w które może wcielać się Banjo. Będziesz mógł pograć postacią Mumbo-Jumbo – co według wielu graczy jest olbrzymią zaletą tej gry. Ponadto uważają, iż wielkie poziomy są bardzo wciągające, a nawet uzależniające. Gra nie jest łatwa – należy opanować technikę i nabrać wprawy, a nauka wszystkich sztuczek i trików dostarczy ci "radochi po pachi".

Zachowując poprzedni styl grafiki, wszystko jest większe i lepsze. Tekstury bardziej dokładne, postacie "gładsze". Co za tym idzie? N64 czasami nie daje rady i liczba klatek na sekundę spada, jednak nie tak drastycznie, żeby przerwać radość z grania, ale trochę to męczące. Niewielkie usprawnienia pojawiły się też w sferze dźwięków. Podstawowym stylem muzyki jest radosny motyw MIDI, który zmienia się w zależności od obszaru, po którym biegają bohaterowie. Dźwięki przyciągają ucho bogactwem motywów i pasją, z jaką są odgrywane.

Legend of Zelda "Majora's Mask"

Premiera w październiku 2000

Link powraca na N64, już po Okarynie Czasu. Kiedy tajemniczy Skull Kid porywa Linkowi konia,



Link ściga go w równoległym świecie, który jest na krawędzi zniszczenia w wyniku kolizji z księżycem... dlatego też Link ma tylko trzy dni na odszukanie Skull Kida i odebranie swojego konia oraz - niejako przy okazji - na uratowanie świata. Przeżywa ten sam dzień ciągle od nowa (czyżby "Dzień Świstaka"?) i dzięki Masce Majory zmienia swoją postać i odkrywa tajemnicę świata, który ma wybawić z opresji.

Gracze, którzy grali już w pierwszą Zeldę na N64, mogą mieć małe problemy - muszą być świadomi niuansów przeżywania trzech dni ciągle i znowu od nowa. Jednak przez to gra wydaje się krótsza od poprzedniej części. Jeśli przelecisz przez grę jak InterCity przez małą stację, to ciągle zostanie mnóstwo nieodkrytych sekretów i zakamarków,

Lista tytułów:

- Summoner (PS2)
- Armored Core 2 (PS2)
- Red Faction (PS2)
- Phantasy Star Online (DC)
- Skies of Arcadia (DC)
- Dead or Alive 2:Hardcore (DC)
- Pokémon Stadium 2 (N64)
- Conker's Bad Fur Day (N64)
- Banjo Tooie (N64)
- Legend of Zelda "Majora's Mask" (N64)
- Dance Dance Revolution (PSX)
- Final Fantasy IX (PSX)
- Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX)
- Pokémon Gold/Silver (BGC)

które można poznać tyko za pomocą danej postaci...

Gra nie należy do najłatwiejszych, dlatego też młodsi gracze mogą mieć dylematy typu "co dalej zrobić". Polecam w takich sytuacjach wytrwałość – jest ona drogą do sukcesu (tak w tej grze, jak i wszędzie indziej).

Jeszcze dodam, że ta część Legend wymaga N64 "Expansion Pak", bez którego granie nie jest możliwe.

PSX

Dance Dance Revolution

Premiera w marcu 2001

To jest gra dla typowych tancerzy. Jeśli lubisz potrząsać głową w takt muzyki, to sięgnij po ten tytuł. Używasz stóp do wybijania rytmu na podłodze? Ta umiejętność przyda ci się w tej grze. Jest to program, w którym wielka liczba ludzi stoi w kręgu, obserwując dwójkę tańczącą na parkiecie. Ma kilkanaście utworów, z których wiele może brzmieć znajomo. Amerykańska wersja DDR zawiera 27 utworów z 1, 2 i 3 części. Animacje zawierają również poprawne kroki do tańców. Tańczyć może dwóch tancerzy przeciwko sobie oraz można tańczyć parami.



Może wyda się to dziwne, tańczyć i dostawać za to punkty, zwłaszcza bez widowni, z której dolatują uwagi i komentarze oraz śmiechy z naszych "robocich" ruchów. Bardzo dobra grafika przyciąga wzrok, zwłaszcza że jest zoptymalizowana dla PSX. :-) Dodatkowo wrażenie samozadowolenia z każdego ukończonego tańca podnosi błyskający tekst "Good" albo "Excellent", a może też używanie dolnych kończyn w grze, a nie górnych (mimo iż wygląda dziwnie – jest zdrowsze?), dodaje uroku? I przyjmie się do większej liczbie gier? Gra doskonale nadaje się na przyjęcia – nie ma lepszego widoku niż podchmielony kumpel, usiłujący skoordynować swoje ruchy, dopasowując się do towarzysza tańca.

Final Fantasy IX

Premiera w listopadzie 2000

Dziewiąta część powraca do klasycznych tematów FF, m.in. do atrybutów postaci. Prosta misja po raz kolejny zamienia się w ogólnoświatową przygodę. Nowy system rozwoju postaci i ulepszona grafika wyróżniają ten tytuł wśród innych serii. A wszystko za sprawą artysty - Yoshitaka Amano – który powrócił do projektowania postaci, tak jak to miało miejsce w przypadku części szóstej. Grafika FF – IX naprawdę wyciąga z PSX wszystko, co tylko możliwe...

Gra dostarcza dużo radości z walk, nie mówiąc już o grywalności, wątkach czy w ogóle akcji. Różnorakie minigry, wielcy bossowie do pokonania, piękne efekty magii i cudowne przedmioty nadają Final Fantasy IX specyficzny klimat, tak długo i skutecznie podtrzymywany w ciągu całej serii.

Z mechaniki gry widać powrót do "starej szkoły" - bieganie od spotkania do spotkania. Zbierając doświadczenie i rozbudowując postać, zabierasz się po raz kolejny do... Muzyka wciąga podobnie jak w poprzednich częściach, a kilka melodii zapada w ucho, tak że trudno się uwolnić od nucenia.



Tony Hawk's Pro Skater 2

Premiera we wrzesiniu 2000

Na początek kawałek deski, cztery kółka, ochraniacze (a później albo wózek inwalidzki albo



mistrzostwo) oraz "miejscówki" tudzież skate-parki i można szaleć! Albo też zabrać konsolę, płytę THPS2 i wybrać się na spęd do znajomych - radocha może nieco mniej zdrowa, ale za to, o paradoksie, zdrowsza, bo nieudane ewolucje na deskorolce nie kończą się tu wizytą u łapiduchów na pogotowiu i późniejszym parotygodniowym przyzwyczajaniem się do gipsowych ubranek.

W porównaniu do jedynki poprawiono grafikę, zmieniono i urozmaicono plansze, dodano nowych skaterów, do wykonania jest spora liczba nowych trików, a przy tym wszystkim zachowano wspaniałą grywalność, którą już znamy z poprzedniej części. Taaa, niby nic takiego, ale mimo że w redakcji wojujących skaterów nie stwierdzono od wielu, wielu lat, przez całkiem spory okres większość z nas myślała tylko o jednym: jak tu wykonać kolejny trik, by pobić rekord siedzącego obok zawodnika!

A fakt, że obecnie rozpoczął się już okres nerwowego wyczekiwania na część trzecią, nie wpłynął na grywalność dwójki!

Game Boy Color

Pokémon Gold/Silver

Premiera w październiku 2000

To już trzy lata mijają, jak Ash ukończył swoje zadania i stał się Mistrzem Pokémonów. W ciągu tego czasu świat Pokémonów zmienił się znacząco. Nowe sale treningowe wyrastały jak grzyby po deszczu na niezliczonych lądach, liczba trenerów wzrosła, a ponadto codziennie odkrywano nowe gatunki Pokémonów. W grze Pokémon Gold/Silver, kontynuacji Pokemon Red/Blue/ Yellow na GameBoy Color, czeka na ciebie 251 potworków, 16 odznaczeń czy raczej plakietek, ponad 500 trenerów, dobra setka nowych ruchów i ponad 60 godzin grania.

Pokémon GS jest strategią i zarazem RPG z wielką liczbą elementów do skolekcjonowania. Poruszasz się po okręgu, pomiędzy dziewięcioma głównymi lokacjami, zdobywając plakietki sal treningowych i uczestnicząc w dodatkowych przygodach (które najczęściej kończą się pojedynkiem podopiecznych).

Możesz połączyć swojego GBC z innymi graczami w celu wymiany Pokémonów, załadowania własnych z poprzednich części gry czy też w celu rozegrania bitwy na arenie Koloseum.

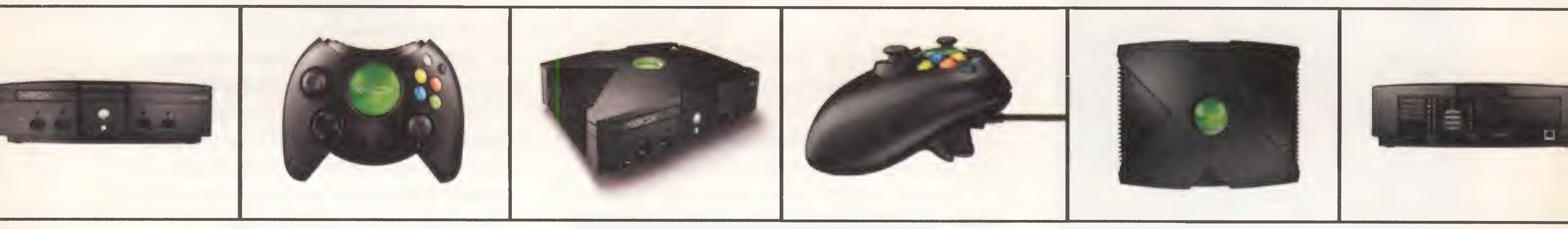
Jednak kontynuacja to nie tylko nowe potworki, lokacje czy trenerzy. To także pełno-kolorowe otoczenie i nowe rysy Pokémonów, które prezentują się teraz po prostu świetnie. Również muzyka została poprawiona, a dźwięki z pola walki sprawiają dużo uciechy.





X-Box kontra reszta świata!

X-Box • PS2 • GameCube



Istnieje wśród prawników (przynajmniej tych uprawiających swój zawód w krajach angielskojęzycznych) takie stare powiedzenie: "Każda historia ma trzy strony: twoją, ich oraz tę prawdziwą". Oto prawdziwa strona historii o Sony Playstation2, Nintendo Gamecube oraz Microsoft X-Box. A, bylibyśmy zapomnieli. Fakt, że działającego X-Boxa nikt jeszcze na oczy nie widział, nieco siłę wyrazu poniższych danych obniża, ale znając moc posiadanych przez M$ zielonych banknotów i determinację jego samego, można spokojnie przyjąć, że prędzej czy później czarno-zielone pudła na rynku się jednak pojawią, i to w dokładnie takiej (o ile nie lepszej!) specyfikacji!

Fakt, X-Box został zaprojektowany przez Microsoft praktycznie od zera. Najpierw jednak odpowiedzialni za niego ludzie przeprowadzili szczegółowe wywiady z ponad pięcioma tysiącami losowo wybranych graczy oraz - a może przede wszystkim - z producentami gier z całego świata.

▸ Pozwól na stronę



Angielskojęzyczna, bardzo dobra stronka, gdzie możesz poczytać o X-Boxie.

http://www.xbox.com

▸ Słowniczek:

Bump-mapping - określenie techniki, dzięki której płaskie tekstury uzyskują trzeci wymiar - wysokość, co pozwala na uzyskanie realistycznych obrazów przy dużo niższej liczbie polygonów.

Tekstury - coś jak tapeta nakładana na polygon - to dzięki nim budynki nie są jednokolorowymi bryłami, a mają na przykład ściany z cegieł.

Vertex shaders - jedna z najnowszych technik uzyskiwania fotorealistycznych scen w grafice trójwymiarowej; jej dokładny opis jest jednak zbyt skomplikowany nawet dla Timu, więc pozwolimy go sobie przemilczeć...

Polygon - podstawowy składnik obrazu trójwymiarowego; bardziej łopatologicznie: są to trójkąty, z których składają się wszystkie postacie czy budowle - chyba że są one jedynie dwuwymiarowymi bitmapami...

Telewizja HDTV - standard telewizji wysokiej rozdzielczości, w chwili obecnej nawet w Japonii jest właściwie jedynie ciekawostką, że o USA czy Europie przez grzeczność nie wspomnimy...

Gdy weźmiemy...	X-BOX	PS2	GAMECUBE	Wyjdzie nam, że...
CPU	733 MHz Intel	294,912 MHz Emotion Engine	405 MHz Power PC	Serce X-Boxa jest teoretycznie mocniejsze od procesorów dwóch pozostałych konsoli nowej generacji razem wziętych! Dodatkowo zaś z programowaniem procesorów Intela mieli styczność niemal wszyscy programiści, w przeciwieństwie do takiego, na przykład, tajemniczego Emotion Engine Sony...
Procesor graficzny	250 MHz, specjalnie zaprojektowany przez nVidię i Microsoft Xchip	147,456MHz Sony GS, oczywiście zaprojektowany specjalnie do PS2	202,5 MHz specjalnie zaprojektowany przez ATI układ Flipper	Cóż, ponownie wygrywa X-Box... Sprzętowo realizowane bump-mapping i vertex shaders pozwalają głównemu procesorowi na zajęcie się innymi rzeczami. Dodatkowo, jako że Xchip bazuje na dotychczasowych osiągnięciach nVidii, bardzo wielu programistów ma już o nim całkiem spore pojęcie, dzięki czemu zamiast uczyć się jego obsługi, będą mogli zająć się tworzeniem lepszych gier.
Całkowita pamięć RAM	64 MB	40 MB	43 MB	X-Box ma jej dwa razy więcej, a że mogą z niej swobodnie korzystać wszystkie jego procesory - cóż, konkurenci znowu zbyt wielkich szans nie mają...
Liczba renderowanych w czasie sekundy polygonów	125 milionów	66 milionów	6-12 milionów (w zależności od włączonych efektów specjalnych)	Te liczby niestety nie kłamią... A im więcej polygonów, tym więcej i tym dokładniejsze są wyświetlane na ekranie postacie, budowle, drogi... Słowem: i w ilości detali X-Box ląduje na początku stawki.
Liczba renderowanych w czasie sekundy cząsteczek	125 milionów	150 milionów	Brak sprzętowego wspomagania	Po raz pierwszy na czele stawki ląduje ktoś inny niż X-Box, ale z informacji otrzymanych z dobrze poinformowanych źródeł wynika, że na X-Boxie ewolucje cząsteczkami są dużo łatwiejsze do przeprowadzenia, a i sama konsola (a dokładniej pozostałe jej podsystemy) dużo lepiej takie zabawy znoszą.
Kompresja tekstur	Tak, w stosunku 6:1	Nie	Tak, w stosunku 6:1	Teoretycznie remis X-Boxa z Gamecube, ale nie można zapominać, że ten pierwszy dysponuje większą pamięcią i dodatkowym twardym dyskiem, dzięki czemu i pod względem możliwości wyświetlania fotorealistycznych tekstur najlepszy jest właśnie produkt Microsoftu.
Sprzętowe wygładzanie krawędzi	Tak	Nie	Tak	Masz dosyć postrzępionych krawędzi? Cóż, wyjścia są dwa: Gamecube lub X-Box... OK, w niektórych grach na PS2 także ten efekt widać, ale wymaga on dużo większego zachodu...
Pamięć zewnętrzna	DVD x2 do x5 (jeszcze nie jest to ustalone), 10 GB HDD, 8 MB karty pamięci	DVD x4, 8 MB karty pamięci	1,5 GB mini-dyski, 4 Mbit karty pamięci, 64 MB karty pamięci	X-Box i PS2 używają tego samego głównego nośnika (DVD), ale z X-Boxem dostajemy od razu także twardy dysk, którego nie musimy, jak to się ma w przypadku konkurenta, osobno dokupywać.
Kanały audio	256	48	64	Liczby mówią same za siebie - i są w tym bezwzględne! A że więcej możliwych do odtworzenia jednocześnie dźwięków ma zbawienny wpływ na realizm przedstawianego na ekranie świata - cóż, kolejna to konkurencja, w której, czy się to komuś podoba, czy też nie, zwycięża X-Box.
Sprzętowe odtwarzanie dźwięków w trzech wymiarach	Tak (64 kanały)	Nie	Hmmm, nie wiemy...	Jeśli już dać się omamić iluzji, to najlepiej całkowicie! Jeżeli ktoś skrada się za twoimi plecami, to właśnie stamtąd powinno do ciebie dochodzić delikatne skrzypienie parkietu... A sprzętowo potrafi to zrobić tylko X-Box, co oznacza, że pozostałe konsole do uzyskania takiego efektu muszą wykorzystywać swój główny procesor, który mógłby się przecież zająć lepszymi rzeczami, nie?
Kodowanie dźwięku do Dolby Digital AC3	Tak	Nie	Nie	Hmmm, jeśli masz w domu porządny zestaw kina domowego, to ta drobna z pozoru umiejętność X-Boxa będzie dla ciebie na wagę złota! Bo czym jest porządny dźwięk w grach czy filmie, pisać nie trzeba, a dzięki temu wynalazkowi oba te światy zleją się w jeden!
Szerokopasmowy dostęp do Sieci	Tak	Nie (aczkolwiek można dokupić odpowiednie rozszerzenia)	Nie (aczkolwiek można dokupić odpowiednie rozszerzenia)	W Polsce nie jest to jeszcze zbyt istotna zdolność konsoli, ale w przyszłości - kto wie! A jeśli dostaje się ją za darmo (znaczy się wliczoną w cenę), to raczej narzekać się nie będzie!
Odtwarzanie filmów DVD	Tak, choć chodzą słuchy, że będzie wymagany dodatkowy pilot	Tak	Nie	Najgorzej wypada tu Gamecube - Nintendo jakoś nie może się przekonać do powszechnie obowiązujących standardów (karty pamięci zamiast CD-ROM-u w N64, a teraz brak DVD) i są tego efekty... Między PS2 a X-Box w zasadzie remis, oba są/będą w stanie odtwarzać filmy DVD od razu po rozpakowaniu pudełka.
Maksymalna rozdzielczość	1920 x 1080	1280 x 1024	Ups, kontakt się nie popisał i niestety nie wiemy...	W chwili obecnej tylko X-Box dysponuje maksymalną rozdzielczością równą rozdzielczości telewizji HDTV - Nintendo przebąkuje coś wprawdzie, że Gamecube też będzie ją obsługiwało, ale żadnych szczegółowych danych na ten temat nie udało się nam niestety zdobyć... A, mała uwaga - na normalnym telewizorze rozdzielczości powyżej 800 x 600 i tak nie mają sensu...

FPP Plus

Wyciśnij więcej z Unreala

Witam! W końcu mamy wakacje :)! To znaczy wy je macie, gdy czytacie ten tekst. W momencie gdy ja go piszę, niestety jeszcze ich nie ma :(. Ale już niedługo... Tymczasem w dzisiejszym FPP Plusie znajdziecie mnóstwo ciekawych rzeczy. Między innymi rada dla tych, którzy grając w UT, chcieliby więcej widzieć, a także kilka słów na temat "Quake 3 Arena vs Unreal Tournament". Zapraszam do lektury!





Widzieć więcej

Jak już wspomniałem na początku, powiem wam dziś, co można zrobić, aby grając w UT widzieć więcej. Od razu chciałbym uspokoić wielbicieli Q3A. W następnym FPP Plusie znajdziecie tę samą radę dotyczącą Q3A. No, chyba że najpierw zabijecie mnie za to, że w pierwszej kolejności zająłem się UT, ale to już będzie wasza strata ;). Wróćmy jednak do tematu. Zastanawiacie się pewnie, w jaki to cudowny sposób można sprawić, iż wymiatając w UT będzie można więcej widzieć. Odpowiedź jest prosta. Przez zwiększenie kąta widzenia. Jednak zanim powiem, jak to zrobić, chciałbym zaznaczyć, iż aby wygodnie grać ze zwiększonym kątem widzenia, należy wyłączyć widok broni. Ma to



swoje plusy i minusy. Do plusów należy to, że broń nie będzie nam zasłaniać widoku. Minusem jest to, iż na początku najprawdopodobniej ciężko się będzie wam zorientować, jaką broń w danym momencie trzymacie. Jednak do wszystkiego można się przyzwyczaić.

Aby zaprezentować wam, co możecie zyskać zmieniając kąt widzenia na większy, przygotowałem dwa screeny (jeśli wszystko dobrze poszło, powinny znajdować się gdzieś w tekście). Pierwszy z nich przedstawia to, co widzi gracz, mając

ustawiony kąt widzenia na 90 stopni (standardowo), a drugi - to, co widzi stojąc dokładnie w tym samym miejscu, ale po zmianie kąta widzenia na 120 stopni. Widzicie różnicę? Na pierwszym screenie w ogóle lub prawie w ogóle nie widać, co dzieje się: w tunelu po lewej, na kładce prowadzącej do niego, koło skrzyni po prawej, na górnej ścieżce czy chociażby na ścieżkach znajdujących się na dole. Na screenie drugim miejsca te są dość dobrze widoczne. Wyobraźcie sobie, że np. zza skrzyni po lewej wychodzi jakiś gościu i posyła w waszą stronę rakietę. Jeśli mielibyście kąt widzenia ustawiony na 90 stopni, nawet byście tego nie zauważyli! Oczywiście do czasu, aż rakieta osiągnęłaby cel ;). Przekonałem was? Jeśli tak, to zabierajcie się za zwiększanie kąta widzenia. Prawie na pewno tego nie pożałujecie. Ja zmieniłem i nie żałuję.

No to zaczynamy. Na początek należałoby ukryć broń. Jeśli ktoś z was nie wie, jak to zrobić, oto krótka ściąga. Z menu Options należy wybrać Preferences. Następnie trzeba przejść na zakładkę Game i ustawić opcję Weapon Hand na Hidden. Prawda, że proste. Już przez samo ukrycie broni widać więcej, jednak na tym nie koniec.

Przejdźmy teraz do zmiany kąta widzenia. Aby tego dokonać, trzeba w trakcie gry uruchomić konsolę i wpisać odpowiednie polecenie. Można to zrobić klawiszem "~". W tym wypadku po wpisaniu odpowiedniego polecenia i zatwierdzeniu go [Enterem] należy zamknąć konsolę, klikając ponownie "~". Odpowiednie polecenie można wpisać także w minikonsoli, którą uruchamia się klawiszem [Tab]. Po wpisaniu polecenia i zatwierdzeniu go [Enterem] minikonsola zamyka się samoczynnie. Kąt widzenia, wynoszący standardowo 90 stopni, zmienia się poleceniem "fov". Osobiście polecam wam ustawić go na 120 stopni. Aby to zrobić, w konsoli lub minikonsoli należy wpisać polecenie "fov 120" (oczywiście bez cudzysłowu) i zatwierdzić je [Enterem]. Jeśli uprzednio nie schowaliście broni, w tym momencie zrozumiecie, dlaczego wam to proponowałem :). Aby zmienić kąt widzenia na standardowy, należy wpisać polecenie "fov 90".

Listy

W dziale listy przedstawiam wam dzisiaj opinię jednego z czytelników na temat "Quake 3 Arena vs Unreal Tournament".

Ja osobiście wolę UT. A to dlatego, że czuje się jego niepowtarzalny KLIMAT, na który składają się: świetna oprawa dźwiękowa, której brak w Q3, bardzo dobra grafika (porównajmy chociażby pociski z bazooki w Q3 i UT - nie ma porównania), wyraźne komunikaty podczas gry, wartka akcja i przede wszystkim inteligentni przeciwnicy (dla single playera). Jeśli chodzi o sam engine, w Unrealu nie zauważa się jakiegoś wielkiego odstępstwa od Q3, ale bardzo dobrą, wręcz wspaniałą rzeczą jest tryb podwójnego strzelania (jedna broń - a 2 bronie!).

Poza tym sama fabuła jest ciekawsza i otoczenia, w których odbywa się rozgrywka. Osobiście uważam, że grafika w UT jest lepsza niż w Q3, nie licząc broni - to już osobny temat. Porównajmy chociażby rodzaje broni i ich animacje - w UT jest dużo lepiej (tryb snajperski z regulowanym powiększeniem był świetnym pomysłem). Można by jeszcze dużo pisać na temat samej gry i jej detali. Ja powiem jedno: grywalność jest nieporównywalna - w Unreala mogę rżnąć cały dzień, natomiast Quake 3 nudzi mi się już po pierwszych 20 minutach (i to zarówno w single playerze, jak i w sieci).

Pozdrawiam,
bumbas@poczta.fm

Tym razem nie przerywałem listu swoimi komentarzami. Nie znaczy to jednak, że nie wyrażę własnego zdania na ten temat. A jakie ono jest? Przekonajcie się sami :).

W momencie premiery obu gier jedyną rzeczą, jaka mnie zachwyciła w Q3A, była grafika. Piękne lokacje, wspaniale wyglądające i różnorodne postaci. UT nie prezentuje się tak okazale. Nie znaczy to jednak, że wygląda źle. Wręcz przeciwnie! Jednak gdyby graczom zależało jedynie na walorach graficznych, większość wybrałaby Q3A. Mimo to wszyscy zdajemy sobie sprawę, że grafika to nie wszystko. Szczególnie w grach przeznaczonych głównie do rozgrywek multiplayerowych, w których to odgrywa ona raczej drugorzędną rolę. Na fajerwerki graficzne zwraca się uwagę najwyżej przez pierwsze kilkadziesiąt minut. Po upływie tego czasu nawet najbardziej nieprawdopodobny efekt wyda się nam czymś normalnym. Poza tym w ferworze walki nie ma czasu na podziwianie dokładnych tekstur czy rozkoszowanie się pięknymi widokami.

Jeśli przeszliśmy do walki, to należałoby powiedzieć coś o elemencie, który najbardziej interesuje ludzi niemogących z wielu względów grać po sieci - o inteligencji botów. No cóż, co do tego elementu wszyscy chyba są zgodni. Boty z UT są dużo lepsze od tych z Q3A. Komputerowi przeciwnicy z Q3A są trochę dziwni. Na najniższym poziomie praktycznie nic nie robią, tylko biegają. Nawet jeśli stanie się im na drodze, zamiast posłać w naszą stronę rakietę, grzecznie nas ominą i pobiegną dalej. Natomiast na najwyższym z poziomów sytuacja się odwraca. Boty stają się niesamowicie szybkie, zwinne i przede wszystkim wykazują się niewyobrażalną celnością, a przy tym są praktycznie nieomylne. Krótko mówiąc, aby podnieść poziom trudności, posłużono się oszustwem. Inaczej jest w przypadku botów z UT, których zachowanie jest naprawdę ludzkie! Zanim

▶ Miniankieta

Wyniki

Przedstawiam wam wyniki miniankiety zamieszczonej w FPP Plusie #2. Najpierw jednak przypomnijmy sobie pytanie, które brzmiało:

Która gra bardziej wam się podoba: Quake 3 Arena czy Unreal Tournament?

a) Quake 3 Arena - 33,3%
b) Unreal Tournament - 33,3%
c) obie lubię tak samo - 33,3%
d) żadna z tych gier nie podoba mi się - 0,0 %

Wiecie, co najbardziej mnie cieszy? To, że nikt nie wybrał odpowiedzi d. Jednak nie jestem wcale taki pewien, czy przedstawione powyżej wyniki mogą być w pełni wiarygodne, gdyż odpowiedzi nadesłało zaledwie sześcioro czytelników (Marhoft1, Bartek Topolnicki, MaTi, naitsabeSS, Bumbas i KIELiCH). Mam jednak nadzieję, że w kolejnych miniankietach udział weźmie więcej osób.

Pytanie

Dziś znowu chciałbym zadać ci, drogi czytelniku, króciutkie pytanko.

Ile godzin miesięcznie spędzasz na grze w FPP-ki po sieci:

a) 30 lub więcej;
b) od 15 do 30;
c) od 5 do 15;
d) mniej niż 5;
e) w ogóle lub prawie w ogóle nie gram po sieci.

Oczywiście chciałbym, abyście wszyscy mogli wybrać odpowiedź a, jednak zdaję sobie sprawę z tego, że przy cenie, jaką przychodzi nam obecnie płacić za Internet, jest to niemożliwe :(. Na odpowiedzi czekam przez trzy tygodnie od momentu ukazania się tego numeru Action Plusa w sprzedaży.



zaatakują przeciwnika, starają się zebrać pancerze i bronie. Mimo że nie są nieomylne i - podobnie jak ludzie - często pudłują, gra z nimi jest naprawdę przyjemna. Odpowiednio zestopniowane poziomy trudności sprawiają, iż może z nimi grać każdy. Zarówno zupełny nowicjusz, jak również doskonale przeszkolony weteran. Należy przy tym zaznaczyć, że na najwyższym poziomie z botami jest bardzo ciężko wygrać, i to nie dzięki oszustwom, a ich kombinacyjnej i przemyślanej (o ile można tak powiedzieć) grze.

Kolejną bardzo ważną sprawą w przypadku gier FPP są bronie. Zarówno w Q3A, jak i w UT mamy dostępny spory i różnorodny arsenał narzędzi przeznaczonych do eliminowania konkurencji. Każdy może znaleźć coś dla siebie. Ponadto należy zaznaczyć, iż w obu grach da się wygrać prawie każdą bronią, oczywiście pod warunkiem, że będzie się jej odpowiednio używać. Pukawki z UT mają jednak pewną przewagę nad tymi z Q3A - mają dwa tryby strzału. Pomysł ten bardzo dobrze sprawdza się w walce. Dzięki niemu nie trzeba zmieniać broni, aby mieć dostęp do innego, bardziej w tym momencie odpowiedniego, trybu strzału. Wielka szkoda, że możliwości takiej nie ma w przypadku Q3A. To właśnie dzięki dwóm trybom strzału bronie z UT są bardziej wszechstronne i praktyczniejsze i w ostateczności wygrywają z giwerami z Q3A.

Innym bardzo ważnym elementem gier multiplayerowych są tryby gry. Na tym polu Q3A nie ma szans z UT, który oferuje większą liczbę trybów zabawy. W Assault i Domination - dwa zupełnie nowe tryby zastosowane w UT - gra się naprawdę bardzo przyjemnie. Poza tym, podobnie jak w Capture the Flag, nie da się w nich odnosić zwycięstw bez opracowanej taktyki gry. Team, którego gracze będą "chodzili swoimi ścieżkami", prędzej czy później będzie musiał ponieść porażkę. Ktoś powie: owszem, ale przecież pojawił się już Quake 3 Team Arena, który oferuje kilka nowych i całkiem grywalnych trybów gry. No tak, tylko że za dodatek ten trzeba dość słono zapłacić. Poza tym ma on diabelnie wysokie wymagania sprzętowe, nawet w porównaniu z Q3A. Jakie są tego konsekwencje? Ano takie, że Team Arena będzie ci działał znacznie wolniej niż Q3A. O ile oczywiście będzie cię na zakup tego dodatku stać. Jednak mimo wszystko Team Arena jest dostępny i oferuje kilka nowych i całkiem grywalnych trybów zabawy. Jednym z nich jest One Flag CTF, czyli nieco odmienna wersja CTF. W trybie tym dodano trzecią - neutralną flagę, która umieszczona jest w centralnej części areny. Aby zdobyć punkt dla swojej drużyny, należy zabrać ową neutralną flagę i zanieść ją do bazy przeciwnika. Drugim trybem jest Overload, w którym to zadaniem gracza jest zniszczenie posągu znajdującego się w bazie ekipy przeciwnej. Trzecim z trybów jest Harvester. W trybie tym zabicie gracza z przeciwnego teamu sprawia, iż na środku areny pojawia się jego czaszka. Zdobywanie punktów polega na zbieraniu takich czaszek i zanoszeniu ich do bazy przeciwników. Jeśli chcesz dowiedzieć się czegoś więcej o Q3 TA, możesz zajrzeć do poradnika znajdującego się w majowym numerze Action Plusa. Mi pozostaje zaznaczyć, że w TA mamy do dyspozycji jeszcze kilka nowych broni i powerupów. Nie należy jednak zapominać, iż większość elementów, które TA dodaje do Q3A, jest od początku dostępnych w UT.

Aby rozgrywać udane pojedynki, niezbędne są oczywiście odpowiednie mapy. W tej dziedzinie Q3A i UT idą łeb w łeb. Lokacje, które zostały dołączone do Q3A, wyglądają wspaniale. Ich autorzy postarali się także, aby panował na nich specyficzny dla Quake'a klimat. W UT areny walki zostały stworzone w taki sposób, aby przypominały konkretne miejsca (np. stację kosmiczną). Na szczególną uwagę zasługuje mapka, w której walka toczy się na... jadącym pociągu. Choć, z drugiej strony, osoby grające w grę Soldier of Fortune zauważą, iż tam pomysł ten został trochę bardziej dopracowany, dodano nowe elementy (np. śmigłowiec), przez co uzyskano nieco lepszy efekt. Jednak w grze SoF mapa ta przeznaczona jest do single playera, inaczej niż w UT. Poza tym należy zaznaczyć, iż zarówno w Q3A, jak i w UT mapy zostały zbudowane z głową. Wszelkiego rodzaju bronie, zbroje, powerupy i tym podobne przedmioty porozmieszczano w odpowiednich miejscach. Wszystko to sprawia, iż na mapach z obu gier gra się bardzo dobrze. Które są lepsze? Osobiście nie potrafię osądzić. Może dlatego, że jedne i drugie mapy znacznie się różnią?

Pisząc o Q3A i UT, nie sposób nie wspomnieć o olbrzymiej ilości dodatków, jakie się do nich ukazują. Wszelkiego rodzaju map, modów, mutatorów, skinów i tym podobnych rzeczy pojawiło się mnóstwo i nic nie wskazuje na to, aby miały przestać się ukazywać. Wszystko to jeszcze bardziej zwiększa atrakcyjność obu gier.

No cóż. Po tym nieco przydługim wywodzie pora na jakieś podsumowanie. Pewnie z niecierpliwością oczekujecie na to, aż napiszę, która gra - moim zdaniem - jest lepsza. Otóż nie jest to takie proste. Obie gry przeznaczone są głównie do pojedynków sieciowych, jednak nie znaczy to, iż są do siebie bliźniaczo podobne. Wręcz przeciwnie. Gry te, wbrew pozorom, znacznie się od siebie różnią. W ogóle samo porównywanie ich nie jest najlepszym pomysłem. Może to, co właśnie napisałem, wydaje się wam dziwne, ale osoby, które grają w obie gry, na pewno mnie zrozumieją. W Q3A gra się po prostu inaczej niż w UT. To tak jak z terenowym jeepem i szalenie szybkim porsche. Niby oba to samochody, ale prowadzi się je inaczej, przeznaczone są do jazdy po innych drogach. Podobnie jest z Q3A i UT. Można powiedzieć, że twórcy tych gier postanowili dojść do celu nieco inną drogą, a przez to osiągnęli różne efekty. Według mnie, nie można powiedzieć, że którąś z tych gier jest lepsza czy gorsza. Największy problem mają gracze, którzy nie wiedzą, co wybrać: jeepa czy porsche? ;) Ogólnie można powiedzieć, że Quake'a - chociażby ze względu na niższy ping - wybrali przede wszystkim ci, którzy większość czasu spędzają na grze po sieci. Natomiast UT - dzięki wspaniałym botom - zyskał większą popularność wśród ludzi rzadko lub nawet wcale niegrających po sieci. Znaczna grupa ludzi obeszła ten problem, zaopatrując się w obie gry. To rozwiązanie uważam za najlepsze.

Nie chciałbym jednak, aby wypowiedź jednego ze zwolenników UT i moja zamknęły temat "Quake 3 Arena vs Unreal Tournament". Wręcz przeciwnie. Miło by było, gdyby w sprawie tej wypowiedzieli się także inni gracze. Zarówno fani Q3A, UT, jak i osoby, które na co dzień grają w obie gry. Czekam na wasze e-maile. Mój adres znajdziecie na końcu artykułu.

Top FPP

Teraz pora na kolejną sprawę natury organizacyjnej. Otóż czekam na wypowiedzi dotyczące, waszym zdaniem, najlepszej, najbardziej przez was lubianej gry FPP. Możecie podać maksymalnie trzy tytuły. Kolejność, w jakiej je wymienicie, jest bardzo ważna, gdyż pierwsza gra otrzyma 3 punkty, druga 2, a trzecia 1 punkt. Nadesłane przez was głosy zostaną zliczone, a wytypowane przez was gry umieszczone na liście najlepszych gier FPP - Top FPP. Na swe ulubione gry będziecie mogli głosować co miesiąc, podając za każdym razem trzy tytuły gier. Termin nadsyłania głosów jest taki sam jak w przypadku miniankiety. Jeśli zostanie przekroczony, głosy zostaną naliczone na następny miesiąc.

Więcej o zasadach listy Top FPP znajdziecie w następnym FPP Plusie. Dziś w przydzielonym mi przez Naczelnego miejscu więcej się nie zmieści. Jaka szkoda, że FPP Plus nie zajmuje trzech stron :(. Jednak nie traćmy nadziei! Może w niedalekiej przyszłości dostaniemy dodatkową stronę? Kto wie? Na razie pozostaje nam cieszyć się tym, co mamy :).

SLip
e-mail: slip@actionplus.com.pl





Gospoda RPG

Najlepsze RPG - kontynuacja



Nie ma to jak lato. Gorący żar bije z niebios, a wszyscy niestrudzeni poszukiwacze przygód wyruszają na podbój nowych krain. A my tu w gospodzie siedzimy sobie w przyjemnym chłodzie i popijamy z drewnianych kufli schłodzone piwko (bezalkoholowe), no i oczywiście opowiadamy niesamowite historie z naszych wojaży. Dziś coś nietypowego, bo wrócimy się do nie tak dawnych czasów świetności psx-a, czyli Sony Play Station i do jednego z najlepszych cRPG, jakie kiedykolwiek powstały na tę konsolę, czyli Suikodena II (tu drobna uwaga – pierwszą część tej gry kochamy równie mocno jak kontynuację, a że są do siebie dość podobne, to na warsztat poszła bardziej widowiskowa "dwójka'). Oraz damy się zauroczyć jeszcze raz Shadow over Riva dzięki Maćkowi Maulerowi. Dziś również luźny tekst o grach bitewnych, no i oczywiście tradycyjnie nasza lista hitów wszech czasów, na której umocnił się na swojej pierwszej pozycji Balsdurs Gate II. Jak zwykle bez zbędnego gadulstwa zapraszam do lektury.

Suikoden II

Zanim jednak oddam głos autorowi poniższego tekstu, muszę sam podzielić się swoimi spostrzeżeniami na temat tej serii i generalnie japońskich cRPG. Jak ktoś kiedyś powiedział: japońskie anime tym generalnie - prócz oczywiście innego stylu rysowania - różni się od europejskich produkcji, że widz jest po prostu "wsadzony" w fabułę. Tzn. tak jakby przedstawiana historia zaczęła się dużo wcześniej, a my w pewnym momencie zaczynamy ją śledzić. Bardzo mnie zastanowiło to sformułowanie, i rzeczywiście, ta zasada jest bardzo charakterystyczna dla anime, ale również , co mnie niezmiernie cieszy, można ją dostrzec w japońskich cRPG, gdzie już od pierwszej chwili zostajemy wrzuceni w nurt fabuły. Ponadto nigdy tak do końca nie wiadomo, czy wybory przez nas dokonywane są właściwe. Wojna, miłość, zdrada, rozterki moralne, heroiczne czyny – to kilka epitetów, które oddają klimat japońskich cRPG, w których można się zakochać, oczywiście jeśli tylko nie przeszkadza ci bariera "skośnych wielgaśnych oczek". Co do serii Suikoden, to jest to jedna z najlepszych serii, jakie kiedykolwiek pojawiły się na rynku. Suikoden może, właściwie nie... Suikoden wciąga od pierwszej chwili i cały czas utrzymuje w nas chęć do gry. Tym chętniej oddaję głos Markowi. Życzę miłej lektury.

Ukochane RPG... Sięgnijmy pamięcią w odległe czasy (no, może nie aż tak odległe - ta gierka nie wyszła znowu tak dawno:). Mam na myśli Suikoden II. Co prawda gra wyszła tylko na konsole playstation, ale, jak pisał big Joandil: "mogą być wszystkie RPG na dowolną maszynkę" :). Mogę śmiało powiedzieć, że ten erpeg wszedł mi w pamięć lepiej niż, powiedzmy, Baldurs. Grafika nie jest może najlepsza (rysunkowo - mangowa), ale przecież nie to się najbardziej liczy. Przede wszystkim liczy się FABUŁA przez duże F. A w Suikodenie jest "de beściarska" - moim skromnym zdaniem. Zaczęło się od przeczytania recenzji w pewnej gazetce. Czytając nie wiedziałem, jak to wpłynie w przyszłości na moją psychikę (dosłownie i serio:). No więc, czytając reckę, tak sobie myślę: "qrde to musi być niezły erpeg - 108 postaci do przyłączenia, własny zamek, który zmienia się w miarę postępów w grze, masa minigierek - ot choćby zabawa w kucharza (tworzymy własne potrawy, startujemy w konkursach kucharskich itp.), łowienie ryb i ich sprzedaż lub przerobienie na jakąś potrawę, wspinaczka, gra w kości i inne równie ciekawe". Po uzbieraniu odpowiedniej sumki poleciałem czym prędzej do sklepu. Po wrzuceniu płytki do konsoli (i tu duży plus konsoli - nie trzeba niczego instalować:) i uruchomieniu gierki pomyślałem: "eee... zbytnio arcade'owym systemem mi tu śmierdzi". Pograłem kilka miesięcy i całkowicie zmieniłem zdanie.

Co tu dużo mówić: bez Suikodena żyć nie mogłem:). Fabuła obfitowała w niespodziewane zwroty akcji - np. przyjaciel głównego bohatera (Yowy) nagle "ni z pierdu, ni z wypierdu":)) znika. Po czasie okazuje się, że przeszedł na stronę zła (toż to samo zdarzyło się w moim życiu! (Ja reprezentuję głównego bohatera - tego dobrego:)). Inną rzeczą wartą uwagi jest system rozgrywki. Znajdziemy tu nie tylko rasowe RPG, lecz także, na przykład, tryb strategiczny, w którym odbijamy miasta, bronimy twierdzy, ratujemy naszych dowódców... przykładów jest sporo. Na początku

mamy tylko jeden malutki oddział żołnierzy. Później walczymy już całą swoją armią. Ale to nie wszystko. Jest tu także tryb walki jeden na jeden. Co prawda, został on uproszczony do trzech opcji: atak, obrona i "dziki atak". Nie jest to może coś specjalnego, ale zawsze urozmaica rozgrywkę. Questy. Nie jest ich zbyt wiele. A jeżeli już są, to są powiązane z główną fabułą lub zdobywaniem nowych postaci (a tych jest, jak pisałem, ponad 108). Żeby się poczuć prawdziwym mistrzem Suikodena, trzeba poświęcić trochę trudu i czasu na zdobycie wszystkich (mi zawsze udawało się zdobyć 107, wyżej za Chiny nie mogłem - albo o kimś zapomniałem, albo później już do niego dotrzeć nie mogłem) oraz na pozytywne zakończenie gry (związane z czasem w grze i postaciami). Warto jeszcze wspomnieć, że nie znajdziemy nigdzie sklepu z uzbrojeniem (można kupić pancerze, tarcze, hełmy i różnego rodzaju inne bajerki). Bohaterowie mają jedną charakterystyczną dla siebie broń. I tak, szybki elf strzela z łuku, typek na wzór francuza rzuca wybuchowymi różami, rycerze i wojownicy używają mieczy, magowie zazwyczaj lasek (bynajmniej nie dynamitu:), zwierzęta atakują w naturalny sposób itd. Same ataki dzielimy na dwa rodzaje: zwykłe i tak zwane Unity, czyli ataki kilkuosobowe, które prezentują się całkiem nieźle. Zaklęcia. Powiem tak: cała masa. Wygląda to następująco: znajdujemy w czasie gry kryształ o nazwie, na przykład, Darkness. Idziemy z nim do runemastera i "przekazujemy" w magiczny sposób którejś z postaci. Od tej pory może ona rzucać zaklęcia z danego zakresu. Na początku jest ono jedno i do tego słabe, ale w miarę zdobywania doświadczenia udostępniane są inne, coraz silniejsze i potężniejsze. Efekty towarzyszące rzucaniu czaru są po prostu zabójcze (ale trzeba się o tym przekonać samemu). Powiązania. Ich także jest sporo. Dobrym przykładem są postacie. Niektórzy z bohaterów występowali w pierwszej części Suikodena. Inni, można powiedzieć, że "przybyli" z przyszłych części tej wspaniałej gierki. Jest też mowa o pewnych krainach, z których pochodzą pewne postacie (dobre i złe). Jedną z nich jest Harmonia - kraina smoków i magów, kraina różnych niesamowitych rzeczy (jeden pochodzący stamtąd bohater ma broń palną, której nigdzie indziej nie znajdziemy). Już podczas grania byłem napalony na odwiedzenie tej krainy (myślałem, że w tej części będzie można się do niej udać, jednak po zakończeniu okazało się, że jednak nie). :(Po jakimś czasie przeczytałem zapowiedź kolejnego Suikodena. Akcja miała się dziać właśnie w tamtej krainie. Ucieszony żyłem z myślą o Suikodenie 3. Po miesiącu moja radość zgasła. Czytając kolejny numer ciekawej psx-owej gazetki natrafiłem na wzmiankę o kolejnej części sagi. Okazało się, że Sui3 wyjdzie tylko na PS2. Co tu dużo mówić - załamałem się kompletnie (zacząłem myśleć o kupnie nowej konsoli, ale moje plany rozwiał ten nieszczęsny komputer:). Przejęty byłem strasznie (to świadczy o uwielbieniu, jakie czułem i czuję do świetnego dzieła Konami). Konsolę sprzedałem razem z grami pewnej osobie. Jednak jednej mu nie dałem:). Pomyślałem, że co taki zwykły człowieczek będzie czochrał na mojej ukochanej gierce (zazdrość i przywiązanie:). Potem dostałem kompa, ściągnąłem emulator i moja zagrywka nie poszła na marne. Hehe, jaki byłem przewidujący:). Mógłbym jeszcze bardzo sporo napisać o gierce, ale powstałaby w ten sposób książka z całym opisem przejścia, technikami walki i innymi ciekawymi dla mnie rzeczami. Na koniec mogę powiedzieć, że nie tylko dobre erpegi wychodzą na PC.

Marek "Azazel" Rychlicki



A teraz tekst Maćka o **Shadow over Riva**. Swojego czasu ten cRPG zrobił niemałą furorę, dlatego warto wrócić we wspomnieniach do tej już kultowej gry:



Jakieś pięć lat temu, kiedy nie wiedziałem jeszcze, co to jest RPG czy cRPG, wybrałem się do sklepu z zamiarem zakupienia jakiejś gry. Oglądając wystawę, spostrzegłem ładne pudełko z napisem Shadows over Riva. Była tania, a w dodatku gdzieś już o niej czytałem. Zakupiłem program i wróciłem do domu odpalić ją na moim ówczesnym supersprzęcie p120. Byłem oczarowany gierą, którą nabyłem. Biegałem z drużyną po mieście Riva, nie wykonując żadnych questów. Powód - nie wiedziałem, że takie są :). Pewnego razu, przypadkiem, zapukałem do jakichś drzwi, gdyż w tej wspaniałej gierce można było porozmawiać prawie z każdym mieszkańcem Rivy. Otworzył mi gruby facet i zaproponował zbadanie kanalizacji, czy coś w tym stylu. Zgodziłem się i od tej pory wiedziałem, czym są questy :). Kiedy snułem się po mieście, wydawało mi się trochę dziwne to, że poza mną na ulicach nie ma innych ludzi, aż pewnego razu - ni z tego ni z owego - wyskoczył komunikat informujący o spotkaniu przeze mnie starej kobiety. Duch czy co? Nie, to nie duch. Taki engine miała ta Riva. Spotykałeś ludzi na ulicy, ale ich nie widziałeś. Szczegół. Nie zmniejszało to przyjemności z gry. Może trochę, a nawet bardzo irytował mnie ten błąd, gdy trzeba było znaleźć konkretną osobę, a miasto do małych nie należało. Ale, jak pisałem wcześniej, to tylko szczegół. Wspomniałem wcześniej przyjemności płynącej z gry, ba, ona się nawet wylewała. Przemierzając korytarze w wieży maga czy kanalizację, szedłem w ciemnościach, chyba że miałem pochodnię lub latarnię. Wchodząc do kolejnych komnat, nie wiedziałem, czy czają się tam podstępni wrogowie, czy leżą tam skarby. Świat nie był tak duży jak ma to miejsce w nowoczesnych eRpegach, ale mi i tak się szalenie podobał. Chodząc po lesie mogłem znaleźć różne roślinki, które następnie się sprzedawało lub przerabiało na mikstury. (Tylko bez skojarzeń! Żadnym dilerem świata fantasy nie byłem:).) Często natykałem się w tym lesie na bandytów, orki lub zwierzęta. Tak więc prędzej czy później dochodziło do starcia. Moi wojownicy siekali wroga mieczami i innymi przyrządami, które mogły zrobić krzywdę, a ich wybór w sklepach na terenie miasta był przeogromny. Magowie natomiast stali na tyłach, leczyli rannych oraz często wspomagali dzielnych wojów swoimi czarami. W Shadows over Riva magia przesycała świat gry. Jej adepci mogli się posługiwać tak astronomiczną liczbą czarów, że niejeden nowy erpeg nie dorównuje Rivie mnogością zaklęć. Prawdą jest, że żaden mag nie mógł się posługiwać wszystkimi czarami naraz, ale po to były różne szkoły magii. Można było stworzyć bohatera i zapoznać go z czarami danej szkoły. Ras nie było wiele. Ludzie, elfy i krasnoludy. Trochę dziwne było to, że przy kreowaniu postaci nie mogliśmy określić, czy np. elf ma zostać wojownikiem, czy magiem. Wybierało się tylko profesję, a do niej była przyporządkowana dana rasa. Nie stanowiło to dla mnie większego problemu, gdyż uważałem, i nadal tak jest, że rasy były idealnie dopasowane do profesji. Rivę przechodziłem kilka razy, zawsze odkrywając kolejne tajemnice ukryte w grze. Za każdym razem świetnie się bawiłem, nie nudząc się ani trochę. Siedziałem zamknięty w pokoju, ściskałem klawiaturę i myszkę w dłoniach, a moje oczy z każdą kolejną godziną coraz bardziej przypominały oczy białego królika. Nie mogłem się oderwać. Z trudem wyciągano mnie na obiad lub posyłano do sklepu. Trzeba mnie było prawie odrąbywać siekierą od komputera. Wspaniała muzyka, płynąca z głośników,

odpowiednio potęgowała nastrój w pokoju lub rozluźniała go w trakcie marszu przez łąki (Drużyny, nie mojego:).) Doskonała fabuła wciągnęła mnie jak ruchome piaski, a wrażenie niepowtarzalnego klimatu nadal pozostaje w mej pamięci. Niestety nie dane mi było zagrać w pozostałe części całego cyklu Realms of Arkania, ale może się to kiedyś zmieni.

Maciej Memlauer
vdraq@wp.pl lub maciejmemlauer@poczta.onet.pl

Figurkowe szaleństwo

Gry bitewne. Prawdopodobnie nie muszę nikomu tłumaczyć tego terminu, ale dla nieświadomych podam informację, że są to gry, w których za pomocą figurek/żetonów dwóch lub więcej graczy toczy między sobą walkę, a jej celem jest bądź wyeliminowanie wszystkich wrogich jednostek, bądź osiągnięcie z góry ustalonego celu. Gier bitewnych na rynku są całe masy, dlatego nie będę przedstawiał ich wszystkich. Powiem tylko, że - tak jak i gry fabularne - dzielą się generalnie na dwa nurty. Osadzone w średniowieczu (plus, minus), gdzie walki przeprowadzane są w głównej mierze za pomocą broni białej, oraz te - osadzone w mniej lub bardziej dalekiej przyszłości. Rynek gier bitewnych został zdominowany przez jedną firmę, którą jest Games Workshop. Warhamer Fantasy Battle i Warhamer 40k to tylko dwa najbardziej znane systemy bitewne tej firmy. Oba bazują na dobrze znanym Warhamerze. Pierwszy z nich rozgrywa się w świecie przedstawionym nam w RPG-u , drugi natomiast to daleka przyszłość. Kilka stron konfliktu i... walka. Gdybyście mnie zapytali, od czego zacząć, to powiedziałbym, że od uzbierania funduszy, gdyż niestety jest to kosztowna zabawa. Oczywiście musicie również mieć pewność, że będziecie mieli z kim grać, bo nawet najpotężniejsza armia na nic się nie zda, jak nie będziecie mieli z kim walczyć. Gdy już znajdziecie partnera i fundusze, to proponuję wypad do sklepu z RPG-ami. Obie wyżej wymienione gry są dostępne w "podstawkach" – czyli zestawach startowych, w których znajdują się opisy zasad, kodeksy poszczególnych armii oraz kilkadziesiąt (przeważnie plastikowych figurek) i trochę kości. Taki zestawik w praktyce starczy nam na początek – gdyż to dopiero wierzchołek góry lodowej. Po pewnym czasie dojdziecie do wniosku, że jedna armia podoba wam się bardziej od pozostałych i zapragniecie nią grać. I tu właśnie popadacie w koszty, ponieważ nowe figurki dokupywane są osobno – i już przeważnie nieplastikowe (co nie znaczy, że plastikowych nie można dokupić), a do najtańszych nie należą. I tak właśnie zaczyna się pierwszy krok na drodze do tego swoistego hobby. Jak zauważycie, granie niepomalowanymi, szarymi lub metalicznymi postaciami nie będzie sprawiało wam takiej przyjemności, jak powinno. Dla tego wybierzecie się do sklepu po farbki i pędzelki. No i tu dopiero zacznie się prawdziwa zabawa. Prawdopodobnie nikt nie będzie sobie zdawał sprawy z tego, jaka to przyjemność, dopóki sam nie spróbuje pomalować figurki. Dodajmy jeszcze, iż przeważnie rozmiar takowej oscyluje w okolicach 5 cm. A samo malowanie... powiedzmy, że do najłatwiejszych nie należy, jednak daje niesamowicie dużo radości. Oczywiście możesz kupić lub zlecić pomalowanie, ale to już chyba nie to samo. Dobrze pomalowana postać to już niemal dzieło sztuki - ja sam mam drobnego hopla na punkcie figurek i pomimo że artysta ze mnie żaden, to swojego czasu zawzięcie starałem się malować jak najlepiej. Do







malowania figurki musisz zabrać się z głową. Tzn. musisz mieć pewne wyobrażenie końcowego efektu, tak aby po pomalowaniu nie okazało się, że wojownik biega w różowych gatkach. Jest kilka sposobów malowania, ale generalnie poszczególne czynności pozostają niezmienne. Najpierw musisz położyć podkład – najlepiej biały lub czarny - aby później właściwy kolor trzymał się na figurce. Następnie przechodzisz do malowania głównych kolorów, czyli np., jeśli malujesz orka, to skórę na zielono, a zbroję lub ubranie na jakiś inny, z góry upatrzony kolor. Następnie przechodzisz do fazy cieniowania (tak, tak, figurka musi być wycieniowana np. zagłębienia między faudami ubrania powinny być ciemniejsze, a wypukłości troszkę jaśniejsze), potem "wystarczy" już tylko nanieść detale, czyli oczy lub napisy na broni, i dokonać ostatniego szlifu. Później, aby farba się nie zdrapywała, trzeba całość polakierować. Na koniec należy przymocować całość do podstawki (którą również najlepiej posypać specjalnymi wiórkami lub - z braku laku - posmarować klejem i obsypać drobnoziarnistym piaskiem, a potem troszkę podmalować). Tak oto wasze pierwsze samodzielne dzieło ujrzało światło dzienne. Zabawy przy tym co niemiara, ale i nerwy musicie mieć z żelaza, bo domalowywanie szczególików jest piekielnie trudne. Powiem wam, że malowanie bardzo szybko przeradza się w hobby, które nawet przyćmiewa samą grę. Zdradzę wam w sekrecie, że nie ma ładniejszej ozdoby na półkę niż kilka/kilkanaście ładnie pomalowanych figurek. Wracając jednak do samej rozgrywki. Na malowaniu figurek się nie kończy... o nie. Teraz czas na makietę. I tu również w ruch idzie pędzel, ale przede wszystkim wyobraźnia. Co prawda w sklepach modelarskich są dostępne ruiny domków, które można skleić i pomalować, ale równie dobrze można zrobić coś z różnego formatu pudełek. Potem podmalować, dodać troszkę ciekawych ozdóbek, typu wykałaczki jako zasieki, i śmiało można grać. Aha, żeby jeszcze dodać smaczku do tego, co napisałem, to jak komuś przyjdzie do głowy granie na turniejach, to musi wiedzieć, że armia musi być w 100% pomalowana. Jeśli chodzi o samą rozgrywkę, to nasuwa mi się analogia z Fallout Tactics, no i oczywiście z konwersjami Warhamera 40k i "battla" na PC. Oczywiście to nie oddaje całej frajdy z gry, ale zawsze to jakaś pociecha. Przed rozgrywką gracze ustalają liczbę i rozmieszczenie ruchomych elementów na makiecie (domki, drzewa, ruiny itp.), a następnie trzeba określić limit punktów, do jakiego będzie gra będzie się toczyć. Wojowników możesz uzbrajać dowolnie, ale w granicach ustalonych zasad. Np. jedna osoba w oddziale może mieć ciężką broń. Oczywiście pojedyncze walki możesz układać w kampanie, w których żołnierze zdobywać będą doświadczenie i co za tym idzie: polepszać swoje umiejętności. Wariantów jest wiele, więc praktycznie od waszego widzimisię zależeć będzie cała rozgrywka. Powiem szczerze, że bitewniaki, mimo że są pożeraczami pieniędzy, no i czasu, to jednak stanowią wspaniałe i bardzo egzotyczne hobby oraz naprawdę warto czasami wydać kilka razy z rzędu kieszonkowe oraz spędzić trochę czasu na malowaniu, aby później czerpać niesamowitą przyjemność, jaką niewątpliwie jest pokonanie przeciwnika w równym boju. Jeśli nie nakłoniłem was tekstem do wypróbowania tego ciekawego spędzenia wolnego czasu, to odwiedźcie najbliższy sklep z RPG-ami i popatrzcie na te pięknie malowane figurki.

I to już wszystko w tym miesiącu, dodam tylko, że jeśli ktoś chce zapisać się na naszą listę dyskusyjną, to trzeba wysłać e-mail na adres listserv@silver-shark.com.pl z treścią (tytuł nieważny, najlepiej pusty); join gospoda, <twój_adres_e-mail>, a jak chcecie przekazać nam jakieś cenne uwagi, to ślijcie na adres gospoda@actionplus.com.pl.

1. Baldurs Gate II
2. Baldurs Gate
3. Fallout II
4. Eye of the Beholder II
5. Planscape Torment
6. Might and Magic VIII
7. Ishar II
8. Final Fantasy VII
9. Diablo
10. Shadow over Riva

Joandil

Final Fantasy The Spirits Within Movie



W roku 2065 ludzkość znalazła się na krawędzi zagłady. Inwazja obcych z kosmosu, niematerialnych duchowych pasożytów, niemal doszczętnie spustoszyła Ziemię. Nieliczni ocalali ludzie kryją się w zbrojnych miastach, chroniąc się przed obcymi. Taki stan rzeczy nie potrwa jednak długo. Miasta są zagrożone, a najeźdźcy wciąż zwiększają swoją przewagę. Istnieje mimo to jeszcze nikła nadzieja...

Młoda doktor Aki Ross i jej nauczyciel, doktor Sid, poznali sposób na ocalenie ludzkości. Niestety nie jest on taki prosty, jak by się mogło wydawać. Zainfekowana przez obcego Aki Ross ma niewiele czasu, aby dopełnić swojej misji. Przedsięwzięcie jest tym trudniejsze, że ma swoich przeciwników - zadufany w sobie i egocentryczny generał Hein sądzi, że jego militarne metody są dużo lepsze. Czy doktor Aki ocali Ziemię i siebie samą?

Czternastego września na ekrany naszych kin wchodzi długo wyczekiwany, pełnometrażowy film "Final Fantasy - The Spirits Within". Sprawdzian będzie trudny - wielbiciele gier z serii Final Fantasy z pewnością będą wymagać więcej od pozycji firmowanej nazwą swojej ulubionej produkcji

niż fani popularnych mordobić, takich jak "Mortal Combat" czy też "Street Fighter". Jedną z największych zalet gier spod znaku Final Fantasy była przecież zawiła, wciągająca fabuła. Widzowie spodziewają się więc czegoś na podobnym lub nawet lepszym poziomie - niektóre rozwiązania, które doskonale sprawdzały



się w grze, prawdopodobnie raziłyby w przypadku filmu. Czy obawy, że - jak to się często dzieje w przypadku wielkich komercyjnych przedsięwzięć - scenariusz będzie tylko pretekstem do pokazania ładnych efektów graficznych, są uzasadnione?

Częściową odpowiedź na to pytanie dał pokaz trzydziestominutowego trailera filmu.



Charakterystyki bohaterow

Poniżej podaję charakterystyki bohaterów (według oficjalnej strony filmu - www.finalfantasy.com). W nawiasach umieściłam nazwiska aktorów udzielających głosu postaciom (same sławy!).

Aki Ross (Ming Na)

Zainfekowana przez obcych doktor Aki poszukuje sposobu pokonania najeźdźców. Jednocześnie próbuje znaleźć odpowiedzi na pytania, jakie właściwie motywy mają prześladowcy Ziemi. (Hm! A więc mają jakieś motywy poza zjedzeniem wszystkich istniejących dusz? Interesujące!) Zdeterminowana, inteligentna, nieustępliwa i z natury optymistyczna jest najbardziej odpowiednią osobą do tej misji.

Doktor Sid (Donald Sutherland)

Geniusz o sercu pełnym współczucia i otwartym umyśle. Jest naukowym mentorem Aki Ross, służy jej także ojcowską radą. Niestety, jak wielu wizjonerów, nie należy do osób popularnych - jego teoria jest zbyt innowacyjna, aby inni w nią uwierzyli.

Gray Edwards (Steve Buscemi)

Kapitan elitarnego szwadronu "Deep Eyes". Odważny i lojalny, doskonały dowódca i przyjaciel, jest szanowany i lubiany przez swoich podwładnych. Zawsze gotowy na konfrontację z wrogiem, tym razem będzie musiał podjąć dużo trudniejsze zadanie...poświęcić się dla kobiety, którą kocha.

Generał Hein (James Woods)

Powodowany kompleksem Mesjasza i pragnieniem zemsty, poszukuje szybkiego i brutalnego rozwiązania istniejącej sytuacji. Jest doskonałym strategiem - niestety jego wybujałe ego często zaćmiewa jego rozsądek. Zdecydowany pomścić śmierć swojej rodziny, zabitej przez obcych - uczyni wszystko, aby zniszczyć najeźdźców. Jednak przy okazji sabotuje plany Aki, w której metody nie wierzy -Jego upór i zapiekła nienawiść mogą stać się większym zagrożeniem dla Ziemi niż obcy.







Zacznijmy od widocznych już na pierwszy rzut oka zalet filmu. Final Fantasy - The Spirits Within nie jest pierwszą, w pełni renderowaną pełnometrażówką, jednak jakiekolwiek porównanie z jej poprzednikami pod tym względem (Toy Story, AntZ) wypada zdecydowanie na korzyć tej produkcji. Różnica jest druzgocąca. Animatorzy i graficy naprawdę się postarali - postacie wyglądają niemal zupełnie jak żywi aktorzy. W moim przypadku wystarczy zdjąć okulary, aby ulec całkowitemu złudzeniu (a taka ślepa znowu nie jestem). Jedynie

faktura skóry i - chwilami - gesty bohaterów zdradzają ich cyfrowe pochodzenie. Co ciekawe, najmniej dokładnie wykonaną postacią jest główna bohaterka, Aki Ross. Może to być efekt zamierzony, a może po prostu Aki stworzono już na samym początku pracy nad filmem, a w międzyczasie technika poszła naprzód. Porcelanowa cera panny Ross została odrobinę "zepsuta" delikatnymi piegami, co trochę poprawia sytuację. Natomiast doktor Sid jest idealny. Podeszły wiek tej postaci sprawia, że wymaga on więcej pracy (zmarszczki, broda), a w efekcie wygląda najbardziej realistycznie ze wszystkich. Pozostali - kapitan Gray Edwards i jego dzielna drużyna oraz główny zły, czyli generał Hein, sytuują się w tym względzie gdzieś pośrodku.

Krajobraz miejsc akcji zapiera dech w piersiach. Dużo łatwiej stworzyć cyfrowe ruiny i wąwozy niż cyfrowych ludzi - tutaj realizm jest praktycznie pełny. Piasek, gruz, kurz, przyćmione światło - nie

Żołnierze szwadronu "Deep Eyes"

Neil Fleming (Alec Baldwin)

Mózg całej drużyny. Cynik, który zawsze ma do powiedzenia coś sarkastycznego.

Ving Rhames (Ryan Whittaker)

Sierżant szwadronu, bardzo bohaterski i bardzo nudny. Jego design był prawdopodobnie wyzwaniem dla ekipy. Ving to jedyny przedstawiciel rasy czarnej w filmie.

Jane Proudfoot (Peri Gilpin)

Bardzo odważna, czasem podejmuje działania graniczące z brawurą. Ma zdecydowanie feministyczne poglądy i bywa, że kłóci się z Neilem.

Podejrzewam, że cała trójka jest przeznaczona na odstrzał, ale to już inna sprawa. W każdym razie już we wrześniu będziemy mogli się przekonać, jakim filmem jest " Final Fantasy - The Spirits Within". Czy to tylko śliczna gwiazda jednego sezonu, czy też może pozycja, która przejdzie do historii? Zobaczymy. W każdym razie zachęcam do odwiedzenia kin we wrześniu - choćby po to, aby napawać się wspaniałą grafiką komputerową. I tutaj ostrzegam - wszyscy, którym ta dziedzina jest nieobca w praktyce, powinni z góry przygotować się na szok i uodpornić na depresję. Takich efektów nie osiągniecie na swoim domowym pececie. Chociaż podejrzewam, że po powrocie z kina i tak będziecie męczyli 3D Studio przez następny tydzień. W związku z tym już na zapas życzę wam powodzenia...







zabrakło niczego. Nie ma przy tym tego charakterystycznego kontrastu między wyglądem postaci, a tłem, co często zdarza się w przypadku gorszych produkcji wspomaganych animacją komputerową.

Z kolei wyraźnie odcinają się od całej reszty czerwono-pomarańczowi i przezroczyści obcy oraz jaskrawobłękitne duchy. W trakcie przedstawiania czystej energii trzeba się przede wszystkim postarać, aby robiła wrażenie. Realizm w tym przypadku jest zbyteczny, a nawet niepożądany. Jak to skomentował jeden z obecnych na pokazie: "właśnie do takich zadań najlepiej nadaje się animacja komputerowa". Jestem pewna, że przy kreowaniu postaci obcych graficy mieli najwięcej zabawy. Ostateczny efekt wygląda całkiem przyzwoicie.

Zauważyłam, że kolory całego filmu są nieco przyćmione. Z początku podejrzewałam, że może to być jakieś niedociągnięcie, ale w końcu doszłam do wniosku, że barwy musiały być trochę przytłumione, aby należycie wyeksponować najeźdźców. W ten sposób otrzymujemy prawdziwe, apokaliptyczne potwory, które nie

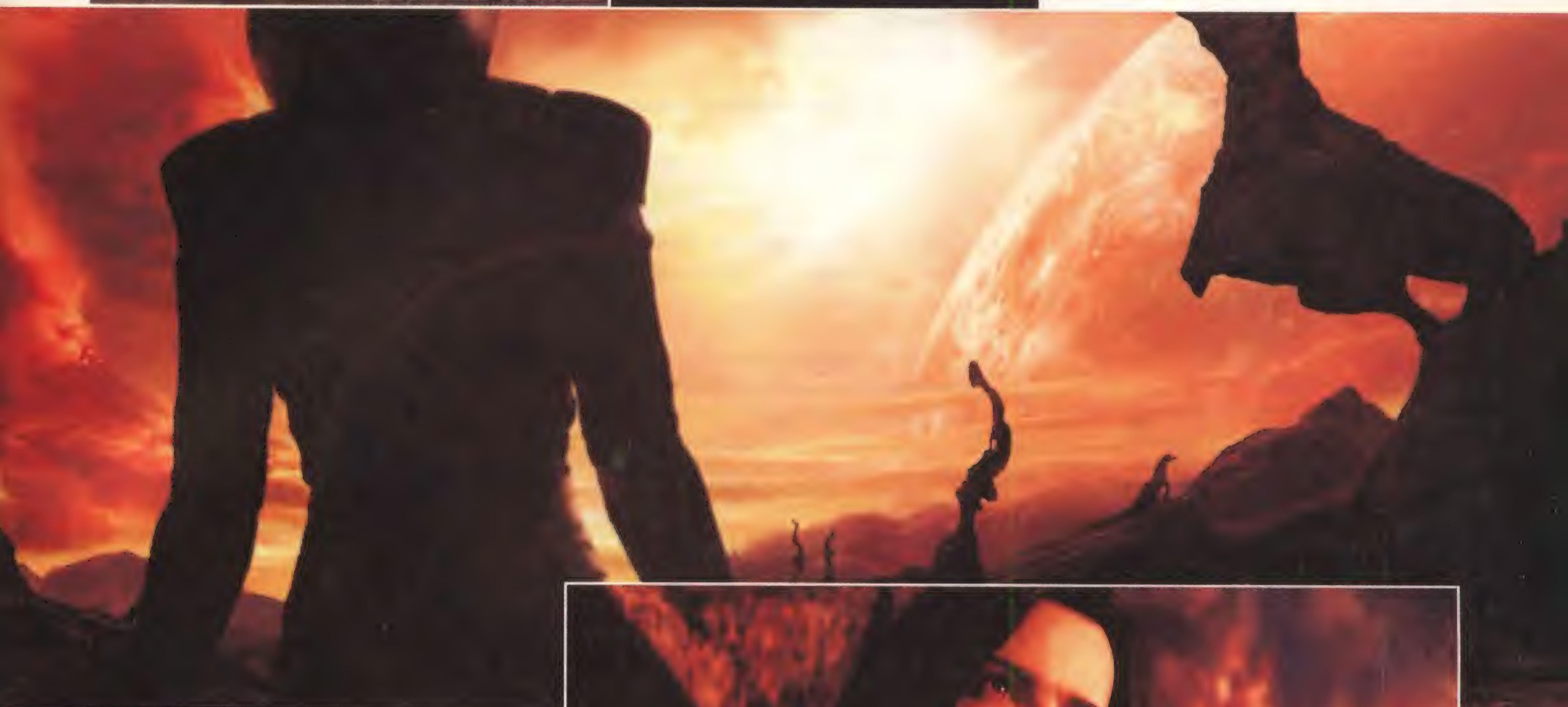


O fabule nie jestem w stanie, przynajmniej na razie, wiele powiedzieć. To, co pokazano nam do tej pory, niektórym może kojarzyć się z "Alienem", innym z "Żołnierzami kosmosu". Sama Aki Ross przypomina mi trochę Larę Croft, chociaż jest zdecydowanie bardziej delikatna. Zapowiada się na klasykę: Ziemia ginie, najeźdźcy są brzydcy i paskudni, aby ich pokonać, należy zebrać osiem duchów ukrytych w rozmaitych przedmiotach i rozrzuconych po całej planecie. Tak, to brzmi jak typowy scenariusz do gry z serii Final Fantasy. O ile jednak pamiętam - a grałam w niejeden produkt Squaresoftu - to, co u nich zaczyna się klasycznie, kończy się totalnym zamieszaniem i paranoją. Nie zdziwiłabym się, gdyby końcówka filmu była mniej zrozumiała niż Odyseja Kosmiczna. Prawdę mówiąc, jeśli okaże się inaczej, będę głęboko rozczarowana. Spodziewam się także pięknej i efektownej śmierci panny Ross (ostatecznie Graya lub doktorka) i wygwiżdżę film w przypadku hollywoodzkiego happy endu. Krótko mówiąc, chciałabym, aby chociaż częściowo został zachowany klimat gry. Pełen realizmu design trochę go odebrał i nie zauważyłam też, aby którykolwiek z bohaterów używał dosyć powszechnej w grze magii. Ponadto w Final Fantasy - The Spirits Within nie występuje żaden piękny facet z traumatycznymi przeżyciami, które ma wypisane na czole, co zdecydowanie uważałam za standard w serii. Kapitan Gray jest zbyt podobny do standardowego amerykańskiego herosa kina akcji. Wygląda i zachowuje się tak typowo, że bardziej już się nie da. Może w trakcie rozwoju fabuły nieco mu się poprawia... W każdym razie naprawdę nie zaszkodziłby mu choćby inny kolor włosów niż ten prozaiczny brąz. Przydałaby się może jakaś mała blizna... No dobrze, czepiam się. Ostatecznego zdania na temat filmu i tak sobie jeszcze nie wyrobiłam. Dopiero po obejrzeniu całości będziemy mogli stwierdzić, czy bliżej mu do gier, czy też może do "Aliena" i "Żołnierzy Kosmosu". A może "Final Fantasy - The Spirits Within" wykreuje sobie swoją własną jakość? Byłoby to jak najbardziej pożądane zjawisko. Jedno jest pewne - powyższa produkcja jest dziełem przełomowym, choćby pod względem techniki wykonania.

Ina, Błękitna Czarodziejka









▶ Pozwól na stronę



Strona filmu jest po prostu perfekcyjna pod względem wyglądu. Miód! Witryna zawiera m.in. newsy o filmie, klipy, trailer, galerie, dane techniczne, opis, itd.

www.finalfantasy.com



PlusAnkieta



Wypełnij ankietę i **wygraj konsolę Game Boy Color**! Termin nadsyłania ankiet - do końca sierpnia!!!

W związku ze zmianą profilu czasopisma Action Plus mamy do Was szereg pytań. Zapewne nie wszystkie modyfikacje przypadną Wam do gustu, dlatego czekamy na komentarze, wnioski i propozycje. Kompleksowe zmiany dają również możliwość zamieszczenia na łamach czasopisma zupełnie nowych działów. Możecie puścić wodze fantazji i oprócz komentarzy, przedstawić własne propozycje. Najciekawsza zostanie nagrodzona konsolą Game Boy Color, a wśród pozostałych Czytelników, którzy odeślą nam ankiety, rozlosujemy **10 atrakcyjnych gier komputerowych!!!**

Wpisz swoje dane:

1. Wiek: ....

2. Miejsce zamieszkania:

....

- ❑ miejscowość do 3 tyś. mieszkańców
- ❑ miejscowość powyżej 3 tyś. mieszkańców

3. Płeć:

❑ mężczyzna ❑ kobieta

4. Wykształcenie (jeśli jeszcze się uczysz lub studiujesz, wpisz: "uczeń" lub "student"):

....

5. Do jakiej szkoły chodzisz?

- ❑ podstawowa ❑ gimnazjum
- ❑ zawodowa ❑ średnia (technikum/liceum)
- ❑ policealna/pomaturalna ❑ studiuję w college'u
- ❑ studiuję na ....
- ❑ już się nie uczę

6. Do czego GŁÓWNIE wykorzystujesz komputer?

- ❑ do nauki ❑ do zabawy
- ❑ do pracy ❑ do tworzenia (grafika, muzyka itp.)
- ❑ do ....
- ❑ w ogóle nie mam komputera :(

7. Czy masz konsolę do gier?

❑ Tak ❑ Nie

8. Jeśli tak, to jaką:

- ❑ PLAYSTATION - PS ONE
- ❑ PLAYSTATION 2
- ❑ GAMEBOY COLOR
- ❑ GAMEBOY ADVANCE
- ❑ DREAMCAST
- ❑ NINTENDO 64



9. Jakie gry preferujesz?

....

10. Jakieś ulubione tytuły?

....

11. Czego byś oczekiwał w temacie konsolowym?

....
....
....
....

12. Od kiedy czytasz Action Plus?

- ❑ od pierwszego numeru ❑ od około 3 lat
- ❑ od około 2 lat ❑ od roku
- ❑ niemal rok ❑ kilka miesięcy
- ❑ jestem nowy w tym klubie

13. Czy czytasz inne czasopisma komputerowe?

❑ Tak ❑ Nie

podaj ich tytuły: ....

....

14. Kto Cię zachęcił do Action Plusa?

- ❑ sam go odkryłem ❑ kolega/koleżanka
- ❑ inne ....

15. Dlaczego kupujesz Action Plus? Podaj tylko jedną, najważniejszą odpowiedź.

- ❑ potrzebuję solucji do gier
- ❑ podoba mi się wygląd tego czasopisma
- ❑ kupuję od przypadku do przypadku
- ❑ zobaczyłem kompakt z pełną wersją gry
- ❑ bo jest tanie
- ❑ sam w sumie nie wiem...

16. Nowa cena Action Plusa z 1 CD (6,99 zł) to dla mnie:

- ❑ tanio ❑ w sam raz
- ❑ może i drogo, ale warto płacić
- ❑ za drogo
- ❑ strasznie drogo, nie stać mnie

17. Liczba stron w Action Plusie (64) to dla mnie:

- ❑ za dużo
- ❑ w sam raz, ale źle zapełnione
- ❑ w sam raz i dobrze zapełnione
- ❑ za mało o .... stron

18. Opracowanie graficzne Action Plusa jest:

- ❑ super ❑ bardzo dobre
- ❑ na dobrym poziomie ❑ słabe
- ❑ bardzo kiepskie

19. Nowa formuła opisu gier w Action Plusie:

W każdym zestawie wybierz TYLKO jedną odpowiedź.

- ❑ w porządku ❑ może być
- ❑ tak sobie ❑ nie podoba mi się

20. Wprowadzone zmiany w Action Plusie:

- ❑ idą w dobrym kierunku
- ❑ nadal brakuje ....
- ❑ porażka

21. Relacje, opisy i inne teksty są:

- ❑ zbyt fachowe
- ❑ zbyt naiwne
- ❑ dobrze się je czyta

- ❑ odlotowe, z jajem
- ❑ sztywne, drętwe
- ❑ nijakie

- ❑ profesjonalne
- ❑ nierzetelne

- ❑ bywa różnie, ale w sumie OK
- ❑ bywa różnie, ale w sumie kiepskie

22. Najlepsza rzecz w Action Plusie to:

....
....

23. Wyrzucić z Action Plusa!

a. ....

b. ....

24. Czy chcesz nowego działu w Action Plusie?

❑ nie ❑ tak

Jaki to dział/działy: ....

25. Czy chciałbyś, by od czasu do czasu zamiast pełnej wersji gry pojawiły się na nim najnowsze wersje sterowników, trainery, baza tipsów, patche, save, dodatkowe materiały z kącików, niepublikowane solucje i poradniki itp.

- ❑ tak, i to jak najczęściej!
- ❑ tak, ale góra dwa razy w roku
- ❑ nie ma mowy, chcę pełnych wersji!
- ❑ CD jest mi obojętny...

26. Czy solucje i poradniki, są Twoim zdaniem, niezbędne?

- ❑ zdecydowanie - im więcej, tym lepiej!
- ❑ tak, ale do 2-3 gier w miesiącu
- ❑ tylko do absolutnych hitów, czyli max. 2 w numerze!
- ❑ a po co to komu?

27. Czy wolisz, by na łamach ukazywała się jedna dokładna solucja, czy dwie ogólne?

- ❑ mniej, a dokładniej - chcę wiedzieć o grze wszystko!
- ❑ po co mi wszystkie sekrety - chcę tylko przejść grę!

Mój adres:

(Wpisz, jeśli bierzesz udział w konkursie.)

....
....
....

podpis: .... data: ....

Niniejszym wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych przez wydawnictwo Silver Shark sp. z o. o., zgodnie z Ustawą o ochronie danych osobowych (Dz.U. nr 133/87, poz. 883).

Settlers 4 (PC)

Wpisz: **!wqsa** podczas gry, by wejść w cheat mode.
Jeśli nie działa, spróbuj z **!ympq**.
W każdym razie wpisanie:

!win - pomyślnie kończy misję
[F12] - przyśpiesza czas w grze

Star Wars: Super Bombad Racing (PS2)

Odblokowanie Galaxy Circuit:
Ukończ wszystkie wyścigi jako jeden z trzech najlepszych.

Odblokowanie lustrzanych, odwróconych torów:
Zdobądź dowolną postacią złoty medal w Galaxy Circuit.

Odblokowanie Darth Vader:
Zdobądź złoty medal w Galaxy Circuit grając Anakinem Skywalkerem.

Szybki start:
Trzymaj R2 i X (przyspieszenie i skok) tuż przed zaświeceniem się świateł startowych.

Odblokowanie AAT battle tank:
Naciśnij kółko, kwadrat, kółko, kwadrat w głównym menu.

Odblokowanie Boba Fett:
Naciśnij kwadrat, kółko, kółko, kwadrat w głównym menu.

Odblokowanie rajdowców Naboo Kaadu:
Naciśnij L1, R1, L2, R2 w głównym menu.

Odblokowanie Power Queen Amidala:
Naciśnij dół, Select, górę, Select, lewo, prawo, Select w głównym menu.

Odblokowanie rajdowców Shark:
Naciśnij góra, prawo, dół, lewo, Select w głównym menu.

Odblokowanie tras Arena Battle:
Naciśnij góra, góra, dół, dół, lewo, prawo, lewo w głównym menu.

Odblokowanie trybu Death Star:
Naciśnij R1, R1, R1, R1, góra, lewo w głównym menu.

Odblokowanie Super honka:
Naciśnij kółko, kółko, kółko, kółko, L2, Select w głównym menu.

Odblokowanie wyścigów w drugą stronę:
Naciśnij L2, L2, L2, L2, Circle, Select w głównym menu.

Odblokowanie rajdowców Fast and small:
Naciśnij L1, L1, L1, L1, R2, kwadrat w głównym menu.

Odblokowanie trybu Spinning:
Naciśnij góra, lewo, dół, prawo, lewo, góra, dół w głównym menu.

Odblokowanie trybu Slippery:
Naciśnij lewo, prawo, kwadrat, kółko, L1, L2 w głównym menu.

Odblokowanie Infinite boost:
Naciśnij L1, R2, L1, R2, kwadrat, Select w głównym menu.

Odblkowanie areny Space Freighter:
Naciśnij L1, R1, Select, kółko w głównym menu.

Zmiana języka gry (w głównym menu):
Niemiecki: Select, Select, Select, L1
Hiszpański: Select, Select, Select, R1
Francuski: Select, Select, Select, R2
Włoski: Select, Select, Select, L2
Angielski: Select, Select, Select, kółko
Jawa: Select, Select, Select, kwadrat
Battle Droid: Select, Select, Select, góra

Odblokowanie wszystkich tras
Rozpocznij grę dla dwóch osób i jeśli nie spadniesz poniżej trzeciego miejsca, zdobędziesz dostęp do następnej trasy. W ten sposób możesz dostać się do wszystkich z nich!

Tropico (PC)

Naciśnij i trzymaj CTRL, w tym czasie wpisz tips. Aby wpisać następny - puść CTRL, naciśnij go ponownie, trzymając wpisz tips itd.

pesos - 20 000 kasy
contento - zwiększa zadowolenie
rapido - szybkie budowanie

World's Scariest Police Chases (PSX)

Dostęp do wszystkiego:

W głównym menu wciśnij Lewo, Prawo, L1, R1, kółko, kwadrat, R2 i L2.

X-Com Enforcer (PC)

Naciśnij [~], by wejść do konsoli i wpisz:

xfly - latamy
xghost - przenikanie przez ściany
xgod - god mode
allammo - amunicja
setjumpz - zasięg skoków
setspeed - szybkość postaci
killpawns - zabija wszystkich wrogów
summon nazwa - dostajesz przedmiot o danej nazwie

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal (PC)

Lista przedmiotów, które można przywołać. A jak przywołać? Otwórzplik **Baldur.ini** znajdujący się w katalogu instalacyjnym Baldur's Gate, np. za pomocą notatnika i znajdź linijkę:
[Program Options]
dopisz pod nią nową:
Debug Mode=1
zapisz plik i uruchom grę.

W czasie gry wystarczy, że wciśniesz **Ctrl + Spację**, by pojawiła się konsola, a w niej wpiszesz:
CLUAConsole:CreateItem(kod_przedmiotu,ilość)
gdzie kod_przedmiotu bierzesz z poniższej listy, a ilość z głowy (możesz sobie np. stworzyć 100 strzał +3)

ageis	Ageis Fang
amsoul01	Malla's soul stone
amul26	Amulet of cheetah speed
28	Amulet of the Master Harper
arow15	Arrow +3
aurstaf	Staff of the Ram +4
ax1h07	Bala's axe (Wizard Slayer)
08	Hangard's axe +2
14	Axe of unyeilding +3
15	Axe of unyielding +5
16	K'logarath +4
17	Battle axe +3
bag03	Ammo belt
06	Potion case
bazplo01	Abazigal's wardstone
02	Draconis' head
03	Yellow dragon egg
04	Breath potion
05	Rope
06	Reversal scroll
07	Empty breath potion flask
belt02	Golden girdle
11	Girdle of fire giant strength
12	Holy symbol of Lathandar
13	Holy symbol of Helm
14	Holy symbol of Talos
19	Kiel's morning star
23	Bone club +2, +3 vs undead
26	Club of detonation +3
27	Club of detonation +5
28	Storm Star +3
29	Storm Star +5
30	Flail of Ages +5
30C	Flail of Ages +4
30D	Flail of Ages +4
31	Club +3
32	Flail +3
33	Mace +3
34	Morningstar +3
bolt09	Bolt +3
boot10	Boots of lightning speed
12	Gargoyle boots
botsmith	Efreeti bottle
bow10	Heartseeker +3 (LB)
20	Darkfire bow +4 (SB)
21	Darkfire bow +5 (SB)
22	Taralash +4 (LB)
23	Taralash +5 (LB)
24	Composite long bow +3
25	Long bow +3
26	Short bow +3
brac21	Gauntlets of extra specializaion
22	Paladin's bracer
23	Blessed bracer
24	Bard's gloves
25	Wondrous gloves
26	Tzu-Zan's bracers
brdflute	Magic flute
bull05	Bullet +3
06	Bullet +4
chan07	Chain mail +3
10	Jester's chain +4
18	Armor of Faith +3
19	Asliferund's elven chain +5
20	White dragon scale
21	Chain mail +3
clck21	Holy cloak
28	Shadow thief cloak
30	Cloak of bravery
31	Improved cloak of protection +2
32	Montilo's cloak
clolth	Dark elven chain
compon01	Liquid mercury
02	Eye of Tyr
03	Fflar's scabbard
04	Baalor's claw
05	Roranach's horn
06	Skull of the lich
07	Hindu's hand
08	Starfall ore
09	Rune of Clangeddin
10	Bow string of Gond
11	Montilo's clasp
12	Horn
13	Horn
14	Nymph's tear
15	Heart of the damned
16	Montilo's cloak
17	Circlet of Netheril
18	White dragon scales
19	Blue dragon scales
dagg10	Soultaker dagger
20	Dagger +4 "Life Stealer"
21	Dagger of the Star +4
22	Dagger of the Star +5
23	Dagger +2 "Ixil's Spike"
24	Dagger +3
dart08	Crimson dart +3
deck	Deck of many things
figure01	Shakti figurine
halb10	Ravager +4
11	Ravager +6
12	Halberd +3
hamm10	Rune hammer +4
11	Rune hammer +6
12	Warhammer +3
helm14	Kiel's helm
23	Golden ioun stone
24	Obsidian ioun stone
25	Silver ioun stone
26	Lavender ioun stone
27	Bronze ioun stone
28	Circlet of Netheril
29	Thieves' hood
30	Thieves' hood
31	Helm of the Rock
32	Horned helm of the Rock
33	Silver horned helm
34	Wong Fei's ioun stone
hlolth	Handsmaiden's mace +2
killsw01	Long sword +2 "Varscona"
laser	laser
leat23	Studded leather of thorns +6
24	Grand Master's armor +6
misc8j	Boots of the West
plat20	Blue dragon plate

21	Enkidu's full plate +3
22	Shuruppak's plate
23	Full plate mail +2
quiver01	Quiver of plenty +1
02	Case of plenty +1
03	Quiver of plenty +2
04	Case of plenty +2
05	Bag of plenty +1
06	Bag of plenty +2
ring37	Storm ring
38	Dawn ring
41	Ring of protection +3
42	Ring of improved invisibility
43	Oaken ring
44	Heartwood ring
45	Heartwood ring
46	Ring of anti-venom
rods06	Rod of reversal
scrl9m	Spell strike (mage, 9th level)
9y	Shapechange (mage, 9th level)
b1	Bigby's clenched fist (mage, 8th level)
b2	Bigby's crushing hand (mage, 9th level)
b4	Wish (mage, 9th level)
secret01	Big metal rod
02	Pulse ammo
03	Frag grenade
04	Scorcher ammo
05	Big metal unit
shld26	Shield of the Lost +2
31	Darksteel shield +4
32	Shield of the Order +4
slng03	Sling +3
08	Erinne's sling +4
09	Erinne's sling +5
10	Sling +3
sper10	Spear of withering +4
11	Ixil's nail +4
12	Ixil's spike +6
staf09	Staff of command
21	Staff of the Ram +4
22	Staff of the Ram +6
23	Serpent staff +2
24	Quarterstaff +3
sw1h45	Katana +2 "Malakar"
52	Scimitar +3 "Water Edge"
55	Katana +2
58	Short sword of Mask +4
59	Short sword of Mask +5
60	Angurvadal +4 (LS)
61	Angurvadal +5 (LS)
62	Foebane +3 (BS)
63	Foebane +5 (BS)
64	Purifier +4 (BS)
65	Purifier +5 (BS)
66	Yamato +4 (S/W/N)
67	Usuno's blade +4 (S/W/N)
68	Spectral Brand +4 (S/W/N)
69	Spectral Brand +5 (S/W/N)
70	Hindo's Doom +3 (K)
71	Hundo's Doom +4 (K)
72	Bastard sword +3
73	Long sword +3
74	Short sword +3
75	Katana +3
76	Scimitar +3
77	The Answerer +4 (LS)
sw2h17	Gram the sword of grief +5
18	Gram the sword of grief +5
19	Carsomyr +6
20	2-handed sword +3
21	Psion's blade +5
wand18	Wand of spell striking
19	Wand of cursing
xbow15	Firetooth +4
16	Firetooth +5
17	Heavy x-bow +3
18	Light x-bow +3

Desperados (PC)

Aby wpisać cheaty, wciśnij **lewy SHIFT** oraz **F11**:

timeless - zatrzymuje upływ czasu
fidel castro - widzisz dialogi
medic - widzisz podpowiedzi
powerman - nowa broń
schneider - kończysz obecny poziom
clint - wygrywasz obecny poziom
jackal - amunicja
hollow man - niewidzialność
show me all - pokazuje wszystkie obiekty
zeus - pomoc od bogów
epitaph - wyświetla cele niezbędne do wygrania
whats my destiny - wyświetla krótką odprawę

Echelon (PC)

Naciśnij [`], by wejść do konsoli i wpisz:
srv_success 1

Jeśli teraz naciśniesz **Esc**, pomyślnie zakończysz daną misję.

Golf Resort Tycoon (PC)

Extrakasa
Podczas gry naciśnij klawisze: **Shift + Ctrl + C + A + T**.

Extraszybkość
Podczas gry naciśnij klawisze: **Shift + Ctrl + W**.

Half-Life: Blue Shift (PC)

Uruchom grę z parametrem **-console** w linii komend. (np. C:\GameFolder\bshift.exe -console).
Dzięki temu klawiszem [~] możesz wywoływać konsolę. Zatem wpisz tam: **sv_cheats 1**, by uaktywnić cheat mode (możesz też sv_cheats 1 dodać do config.cfg, by raz na zawsze mieć to z głowy). Teraz można już wpisywać kody:

god - God Mode
noclip - przenikanie przez ściany
impulse 101 - wszelka broń
sv_gravity x - ustawianie siły przyciągania, gdzie zamiast x wpisz liczbę (domyślna wartość x = 800).
sv_accelerate x - siła skoku (domyślnie x = 10)
notarget - No Target mode
map x - skok na mapę o nazwie:
ba_canal1; ba_canal1b; ba_canal2; ba_canal3; ba_elevator; ba_hazard1; ba_hazard2; ba_hazard3; ba_hazard4; ba_hazard5; ba_hazard6; ba_maint; ba_outro; ba_power1; ba_power2; ba_security1; ba_security2; ba_teleport1; ba_teleport2; ba_tram1; ba_tram2; ba_tram3; ba_xen1; ba_xen2; ba_xen3; ba_xen4; ba_xen5; ba_xen6; ba_yard1; ba_yard2; ba_yard3; ba_yard3a; ba_yard3b; ba_yard4; ba_yard4a; ba_yard5; ba_yard5a.

Half-Life Counterstrike (PC)

Wejdź do konsoli (o ile masz ją uaktywnioną!) i wpisz: **sv_cheats 1**. To włącza cheat-mode. Teraz już możesz wpisać:

impulse101 - 16 000 $
give spaceweapon_awp - arctic sniper rifle
lambert -1.0001 - widzisz wszystko bez latarki
cl_forwardspeed 999 - szybciej biegasz do przodu
+reload - auto-reload
mp_c4timer [1-100] - nastawiasz zapalnik ładunku C4
changelevel [nazwa mapy] - skok na level o danej nazwie
give weapon_[nazwa broni] - dostajesz broń o określonej nazwie - np. give weapon_ak47
Lista broni: AK-47 weapon_ak47; Benneli xm1014 weapon_xm1014; C4 weapon_c4; Colt M4a1 carabine weapon_m4a1; Commando weapon_sg552; Dual Berettas weapon_elite; Fn P90 weapon_p90; Glock 18 pistol weapon_glock18; HE grenade weapon_hegrenade; M3 super shotgun weapon_m3; MAC-10 weapon_mac 10; MP5 weapon_mp5navy; Para weapon_m249; Scout weapon_scout; SIG p228 weapon_p228; Steyr Aug weapon_aug; H&K Sniper Rifle weapon_g3sg1; Desert eagle weapon_deagle; Flashbang weapon_flashbang; Bomb defuser weapon_defuser; Smoke grenade weapon_smokegrenade; Kevlar Vest weapon_kevlar; Nightvision goggles weapon_nightvision; Sig 550 weapon_sig550; Arctic weapon_awp; Ump.45 weapon_ump45; Usp.45 pistol weapon_usp

Heist (PC)

Uzdrawiamy ekipę - podczas gry naciśniśnij **prawy CTRL + Shift + H**.

Heroes Chronicles: The Final Chapters (PC)

Naciśnij TAB i wpisz:

NWCTRINITY - dostajesz sporo Archangels
NWCAGENTS - dostajesz sporo Black Knights
NWCNEO - +1 Level
NWCFOLLOWTHEWHITERABBIT - max. szczęście
NWCNEBUCHADNEZZAR - brak limitu ruchu
NWCMORPHEUS - max. morale
NWCORACLE - odsłania mapę puzzli
NWCWHATISTHEMATRIX - odkrywa mapę
NWCIGNORANCEISBLISS - zakrywa mapę
NWCTHECONSTRUCT - +100 każdego surowca, +100 000 złota
NWCBLUEPILL - przegrałeś!
NWCREDPILL - wygrałeś!
NWCTHEREISNOSPOON - ???
NWCZION - ???
NWCPHISHERPRICE - ???

Hostile Waters (PC)

Uruchom grę z poleceniem **-setusupthebomb** w linii komend (HostileWaters.exe -setusupthebomb).

Następnie naciśnij F8, by wejść do konsoli i wpisz:

enableallmovies 1 - wszystkie filmiki w Cinema Menu
filthylucre 1 - dostajesz 999999EJ
invulnerable 1 - god mode dla wszystkich jednostek

revealmap 1 - odsłaniam mapę
Winlevel 1 - wygrywasz misję

Kody o nieznanym (aczkolwiek często prostym do domyślenia się) znaczeniu. Czasem warto próbować wpisać je z parametrem 1 lub 0 (np. bind 1).

aicolourdebugaiscriptdebug; aitrace; allyourbasearebelongtous; applycontrolchanges; attractmode bind; bindaxis; buildall; camdebug; camfirstperson; cancelcontrolchanges; changelevel; counters debugtoggle; defaultkeys; deletesave; deydodomdohdontdeydoh; enabletyping; endtutorial; enteraxisredefine; enterbuttonredefine; forceshadowupload; hudrender; levelmenu; loadgame; lowfog mapboxdebug; menu; m_aftermath; m_cabalmovie; m_chamber; m_Coldmoviefive; m_Coldmovieone; m_Coldmoviethree; m_Coldmovietwo; m_conference; m_culturefive; m_finale; m_Flags; m_foreshadow m_handh; m_intro; m_nanobot; m_newintro; m_newintroend; m_newintromiddle; m_Ransom; m_smashtubes m_terra; m_testtubes; m_tombakercold; m_tv; m_ufo; newgame; nextlevel; nofow; nouploads; objects; printing; printvidmem; properchopper; quit; restartlevel; resumegame; savegame; scriptinfo; sfxdebug; shadows; silly; simploids; startgamefromfrontend; terrain; terrainhugging; thereisnospoon; timings; WaveSmooth; Wireframe; Zfog

Merchant Prince 2 (PC)

Wpisz to na ekranie Venice

HDIVIEW - odkrywa mapę
HDIKASH - 50 000 florenów
HDISPY - widzisz ruchy przeciwników
HDIKARNAGE - aktywuje bezczynną grupę najemników

Operation Flashpoint (Demo) (PC)

Po rozpoczęciu misji znajdź helikopter. Wejdź do środka. Odczekaj parę sekund i wyjdź. Musisz to zrobić, zanim rozlegną się wrzaski, że helikopter oberwał. Jeśli ci się to uda - będziesz nieśmiertelny w tej misji.

Pearl Harbor: Zero Hour (PC)

Extrasiki w grze

W ekranie wyboru misji znajdź (mniej więcej na godzinie piątej :)) mały czarny cień przypominający kształtem samolot. Jeśli go klikniesz, dostaniesz trzy dodatkowe samoloty i jeden dodatkowy level.

W kataologu **Game directory\data\guns** - otwórz notepadem plik **ammo.file**. W łatwy sposób możesz modyfikować ilość amunicji itd.

DOSTĘPNE ARCHIWALIA Action PLUS

04/2000 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Plane Crazy
Solucje: Ultima IX - Ascension,
Planescape: Torment PL,
Final Fantasy VIII, Rayman 2, SWAT 3, Mortyr
Hacker: Easter Eggs, Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

05/2000 maj cena 3,50

Instrukcja: Incoming
Solucje: Faust, Liath, Planescape: Torment cz. 2, Nox, H&D: Fight for Freedom, GTA 2, Battlezone II Wild Wild West
Poradniki: Might & Magic VIII, Close Combat 4, The Sims
Hacker: Save Game Show, Budka Suflera, Tipsy

09/2000 wrzesień cena 3,50

Instrukcja: Ultimate Race Pro
Solucje: Dino Crisis, Pompei: Legenda Wezuwiusza, Vampire - Redemption, Majesty, Evolva, Ground Control, Thief 2: The Metal Age
Poradniki: Demise
Hacker: Save Game Show, Tipsy

11/2000 listopad cena 3,50

Instrukcja: MIG Alley
Solucje: Agharta, Dark Reign 2, Deus Ex cz. 2, Hype, Larry 7, Thief 2 cz. 3, Warlords: Battlecry
Hacker: Save Game Show, Tipsy

12/2000 grudzień cena 3,50

Instrukcje: International Rally Championship Big Race U.S.A.
Solucje: Gift, Rune, Heavy Metal F.A.K.K. 2, Baldur's Gate II cz.1, Sanity: Aiken's Artifact, Metal Gear Solid, Blair Witch Project Vol. 1
Poradniki: KISS: Psycho Circus, Tipsy

01/2001 styczeń cena 3,50

Instrukcja: Total Annihilation
Solucje: Star Trek: Elite Force, Starlancer, Red Alert 2, Escape from Monkey Island, In Cold Blood, Baldur's Gate II cz. 2, Blair Witch Project 2
Poradniki: Sheep
Kącik RPG, Kącik strategii, Premiery, Tipsy

02/2001 luty cena 3,50

Instrukcja: Heroes of Might & Magic
Solucje: Sacrifice, No One Lives Forever, Alice,
Hitman: Codename 47, Baldur's Gate II cz. 3, Blair Witch Project 3, Larry V, Tony Hawk's Pro Skater II
Poradniki: FIFA 2001
Gospoda - kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS. Tipsy

03/2001 marzec cena 3,50

Instrukcja: Army Men
Solucje: Project IGI, Tomb Raider: Chronicles Evil Islands, Droga do Eldorado, Giants: Citizen Kabuto, Baldur's Gate II cz. 4
Gospoda: kącik RPG, Lista premier, Sztab - kącik RTS, Tipsy

04/2001 kwiecień cena 3,50

Instrukcja: Unreal
Newsy & Premiery
Solucje: Age of Empires - Conqueres, Sea Dogs, Arturian Knights, The Ward, Oni, Mechwarrior IV: Vengeance, Homeworld: Cataclysm
Poradniki: Sudden Strike, Colin McRae Rally 2.0
Kąciki: FPP, RPG, Strategii, Tipsy

05/2001 maj cena 3,50

Instrukcja: Dark Vengeance
Solucje: Chicken Run, Stupid Invaders, Settlers IV, Gunman Chronicles, Majesty: The Northen Expansion, Clive Barker's Undying, Legend of Prophet and Assasin
Poradniki: Quake III Team Arena, Pizza Connection 2
Kąciki gier: strategicznych, fabularnych FPP, Tipsy

06/2001 czerwiec cena 3,50

Instrukcja: V-Rally
Solucje: Icewind Dale: Heart of Winter, Fallout Tactics: BoS, Gilbert Goodmate, Black & White
Poradniki: Pokemon Silver/ Gold, Serious Sam
Kąciki: FPP, RPG, strategiczny
Tipsy

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

1. Wydawnictwo nie ponosi odpowiedzialności za problemy wynikające z błędnego/nieczytelnego wypełnienia przekazu.
2. Termin realizacji zamówienia - do 4 tygodni od daty nadania przekazu.
3. Ewentualne reklamacje należy zgłosić w terminie do 3 miesięcy od daty nadania przekazu.
4. W związku z wejściem w życie od dnia 1 stycznia 2000 roku nowego Rozporządzenia Ministra Finansów z dnia 22 grudnia 1999r. w sprawie wykonania niektórych przepisów ustawy o podatku od towarów i usług oraz podatku akcyzowym NIE WYSTAWIAMY RACHUNKÓW UPROSZCZONYCH,a wyłącznie FAKTURY VAT.
5. Pytania odnośnie zamówień prosimy kierować pod nr tel. 071/3437071 wew. 337, 338 w godz. 9-11 (w pon. 9-15) lub wysłać e-mail na adres: dan@futurepublishing.com.pl
6. Wyrażam zgodę na przetwarzanie moich danych osobowych w bazie danych Wydawnictwa Future Publishing Poland i korzystanie z nich w celach handlowych i marketingowych związanych z ofertami Wydawnictwa Future Publishing Poland. Dane są chronione zgodnie z Ustawą o Ochronie Danych Osobowych (Dz. U. Nr 133, poz. 833). Oświadczam, że wiem o moim prawie do wglądu i poprawiania moich danych osobowych.

....
podpis zamawiającego

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

☐ proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP: ....

☐ Upoważniamy Wydawnictwo Future Publishing do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

pieczątka firmy

imię i nazwisko (czytelnie)

podpis zamawiającego

Zamawiam:

☐ CD-ROM TIPSOMANIAK edycja 3 .... 25,00 zł

☐ Nr archiwalne **Action Plus** (1 egzemplarz - 3,50 zł)

Action Plus numer: ....

Łącznie kwota do zapłaty: ....

podpis zamawiającego



Pokwitowanie dla poczty

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla banku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł .... gr ....

słownie złotych .... groszy jak wyżej

wpłacający ....

Dokładny adres ....

PIN: ....

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCŁAW
Nr 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę zł ....

podpis przyjmującego ....


GAME OVER
GAME BOY ADVANCE
GAME BOY ADVANCE™
Moc konsoli telewizyjnej w twoich rękach !
Console quality gaming anywhere.
Nintendo®
Dystrybutor:
LUKAS TOYS Sp.zo.o
53-031 Wroclaw
TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 1983, 2001 Nintendo.

JUŻ W SPRZEDAŻY!

GRA JAGGED ALLIANCE 2,5 PL ZA 29,90!



Kartonowe pudełko, w którym po złożeniu możesz przechowywać grę

Magazyn z ciekawymi informacjami o grze oraz wkładkami do płyt

Płyta CD z grą JAGGED ALLIANCE 2,5 po polsku

Płyta CD z dodatkami do gry zawierająca m.in. ścieżkę dźwiękową, dodatkowe misje i mapy

Instrukcja odsłaniająca tajniki rozgrywki

Idea sprzedawania oryginalnych gier, opracowanych po polsku w cenie 29.90 jest szalona. Zwłaszcza, że w naszej serii nie ma miejsca na gry stare, czy słabe. Tylko aktualne hity polecane przez fachowców z prasy i z serwisów internetowych. Taką grą jest Jagged Alliance 2,5 - doskonała gra taktyczna. Poprzyj naszą szaloną ideę niewiarygodnie tanich oryginalnych gier. Już 19 czerwca kup kolejny egzemplarz eXtra Gry - nie zawiedziesz się!

Szukaj w punktach z prasą

ORYGINAŁY TAŃSZE NIŻ PIRATY !

Zamów Extra Grę z dostawą do domu: tel.: (0-22) 519 69 19, www.wirtualny.com • Patronat internetowy: www.gry.wp.pl